

BRAVO
Sonderheft Nr. 2 2000
öS 58 · sfr 7,20 · Lire 9.800 · bfr 162
FF 31,50 · Ptas 900
DM 6,90
SCREENTRIX
Besser spielen mit Tipps, Tricks & Lösungen
Alle Tipps getestet!
SATTE
1000
TIPPS & CHEATS
10 LÖSUNGS-STRECKEN
Für Profis: Baut eigene Games mit dem PC-Spiel „Vampire“!
PLAYSTATION
PLAYSTATION 2
PC
GAME BOY
NINTENDO 64
DREAMCAST
Durchgespielt:
Parasite Eve II · Tomb Raider GBC
Diablo II · Tony Hawk's · Tekken TT
Pokémon Pinball · Dead or Alive 2
Zu gewinnen: Spiele-PC, Dreamcast & PS2
BRAVO SCREENTRIX
Tipps für alle wichtigen Systeme · Jeder Cheat getestet
4 394754 306904 02

Alle Spiele auf einen Blick

Alle Spiele alphabetisch geordnet

30 Playstation

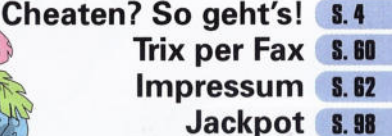
64 PC

80 Game Boy

86 Nintendo 64

94 Dreamcast









Lösungsstrecken

Cheaten? So geht's!

Perfekt Tricksen will gelernt sein! Hier findet Ihr Erklärungen zu den Cheats & Codes und zu den Aufklebern. Außerdem: eine genaue Beschreibung der Tasten von PC-Tastatur und allen Joypads.

So bringt Ihr alle Cheats zum Laufen!

Im einfachsten Fall werden Cheats genau wie Passwörter im Passwort-Menü eingegeben. Im Spiel „WCW Mayhem" für die Playstation zum Beispiel erhaltet Ihr im Anschluss an die Eingabe von „PLYHDNGYS" alle verfügbaren Wrestler.

Die meisten anderen Cheats bestehen aus einer Abfolge von Tasten, die Ihr nacheinander drückt. Dabei müsst Ihr auf ein paar Dinge achten – das zeigen die folgenden drei Schummel-Beispiele.

Schummel-Beispiel 1

„Ready 2 Rumble Boxing" für den Game Boy (Seite 81)

So steht's im Heft

Geht auf „Arcade Modus" und drückt die Tasten ←←←→→→←→←→, um den Boxer Kemo Claw freizuschalten.

Das ist zu tun

Das ist die einfachste Art Cheat. Ihr geht im Hauptmenü auf den „Arcade Modus" und drückt zuerst die Richtungstaste ← und lasst sie wieder los. Dann drückt Ihr noch zweimal auf ←, als Nächstes kommt →, und so weiter, bis der ganze Cheat eingegeben ist. Im Anschluss daran könnt Ihr den Boxer auswählen.

Schummel-Beispiel 2

„Legacy of Kain: Soul Reaver" für die Playstation (Seite 33)

So steht's im Heft

[R1]+(↑↑↓→→←◎→←↓):
Pausiert das laufende Spiel, haltet [R1] gedrückt und betätigt dann nacheinander ↑↑↓→→←◎→←↓, um alle Fähigkeiten zu erhalten.

Das ist zu tun

Dieser Cheat funktioniert im Prinzip genau wie das Beispiel 1, nur müsst Ihr während der Cheat-Eingabe die ganze Zeit die Taste [R1] gedrückt halten. Also: Drückt und haltet [R1], **bevor** Ihr den Cheat eingebt, und lasst [R1] **danach** wieder los!

Schummel-Beispiel 3

„Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade" für PC (Seite 65)

So steht's im Heft

Um einen Eingabe-Prompt zu erhalten, drückt Ihr während des Spiels die **[TAB]-Taste**. Gebt dort einen der folgenden Codes ein, beispielsweise **nwcprophecz**, um die gesamte Schatzkarte aufzudecken.

Das ist zu tun

Bei Angaben für den PC stehen einzelne Tasten stets in eckigen Klammern, wie hier die **[TAB]**-Taste. Drückt also als Erstes während des Spiels auf die Taste **[TAB]**, um einen Eingabe-Prompt zu erhalten, und tippt anschließend den Cheatcode **nwcprophecz** ein. Beachtet dabei aber unbedingt die Groß- und, wie hier, Kleinschreibung! Zudem werden manche Cheats erst durch einen abschließenden Druck auf die **[RETURN]**-Taste aktiviert.

Zusätzlich müsst Ihr noch bei den Tasten **[Y]** und **[Z]** aufpassen. Ihre Funktion auf der Tastatur ist manchmal vertauscht – wenn also der Code **nwcprophecz** bei Euch nicht funktionieren sollte, probiert es einfach mal mit **nwcprophecy**, dann müsste es klappen!

Die SCREENTRIX-Aufkleber

Auf der Heftaußenseite findet Ihr Schnappschüsse aller Monster aus „**Pokémon Snap**" als Sticker – und zwar alle 63 Pokémon mit Namen und dem Ort, an dem Ihr sie finden könnt, als Farbbalken am unteren Bildrand.

- FLUSS
- VULKAN
- STRAND
- TUNNEL
- HÖHLE
- TAL
- REGENBOGEN



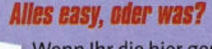












Alles easy, oder was?

Wenn Ihr die hier genannten Cheat-Regeln beachtet, sollte Schummeln für Euch kein Problem sein. Und falls doch einmal eine Cheat-Eingabe komplizierter ist als in den drei oben genannten Schummel-Beispielen, wird sie Euch an Ort und Stelle Schritt für Schritt ganz genau erklärt! Großes SCREENTRIX-Ehrenwort!

Die Tastenbezeichnungen

Im Heft verwenden wir gängige Symbole, die auf dieser Seite gelb markiert sind. Damit seht Ihr auf einen Blick, welche Taste mit einem Symbol gemeint ist.

Game Boy

GAME BOY COLOR

SELECT START

A B SELECT START

Nintendo-64-Pad



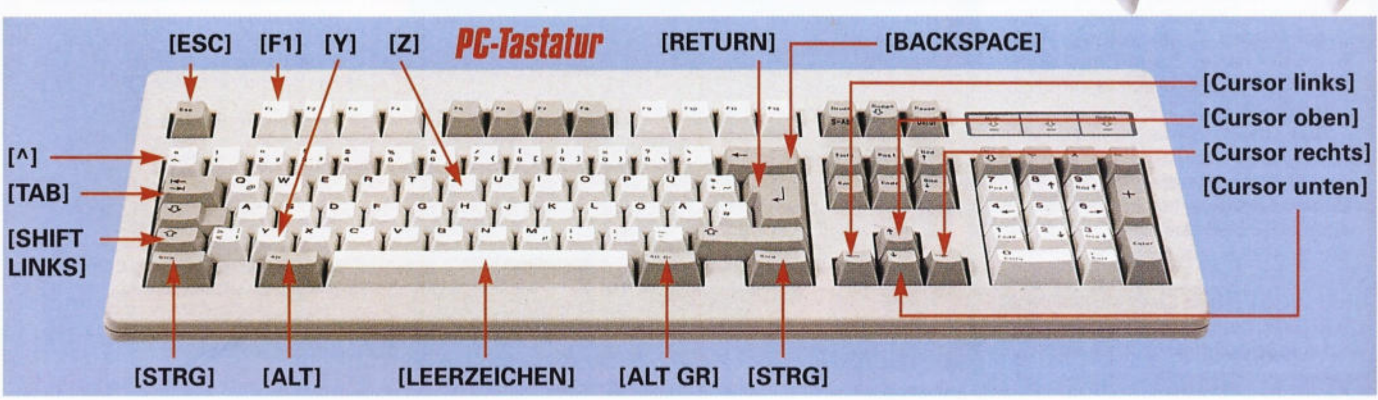
Playstation-Pad



Dreamcast-Pad



PC-Tastatur



Die 10 Gebote der Rundenstrategie

Kein hektisches Echtzeit-Gewusel, sondern rundenbasierte Feldzüge für Könner: In „Vandal Hearts", „Front Mission" & Co. hast Du genug Zeit, Dir eine passende Strategie zu überlegen.

Dieses Genre ist unverwüstlich: Seitdem Computer existieren, werden die Hi-Tech-Geräte von Hobby-Historikern, aber auch von „Herr der Ringe"-vernarrten Fantasy-Freaks für strategische Simulationen verwendet. **Runde für Runde ziehen Bildschirmgeneräle kleine Heldentrupps oder ganze Armeen durch erfundene und realistische Szenarien.**

Selbst als Computer- und Videospiele ab 1990 dreidimensional und optisch wirklichkeitsnah wurden, blieben die rundenbasierten Schlachten bei simpler 2D-Darstellung: Eine solche Grafik erinnert an Landkarten und Schlachtpläne und ist viel übersichtlicher als das 3D-Chaos moderner Actionspiele.

Mit der Von-oben-Perspektive trat US-Entwickler Westwood vor fünf Jahren die Lawine der Echtzeit-Strategiespiele los: Titel wie „Dune" und „Command & Conquer" wiesen zwar ähnliche Themen auf wie das deutsche „Battle Isle" und andere Rundenkämpfe, spielerisch jedoch hatten sie mit den klassischen Vorbildern nichts mehr gemein.

Doch auch diese griffige Idee, komplexe Truppenmanöver mit Echtzeit-Action zu verknüpfen, konnte die bewährten rundenbasierten Spiele nicht verdrängen. Wer lieber in Ruhe plant und grübelt, als ultraschnell und mehr oder weniger panisch herumzuklicken, wird im Echtzeit-Kosmos nicht heimisch.

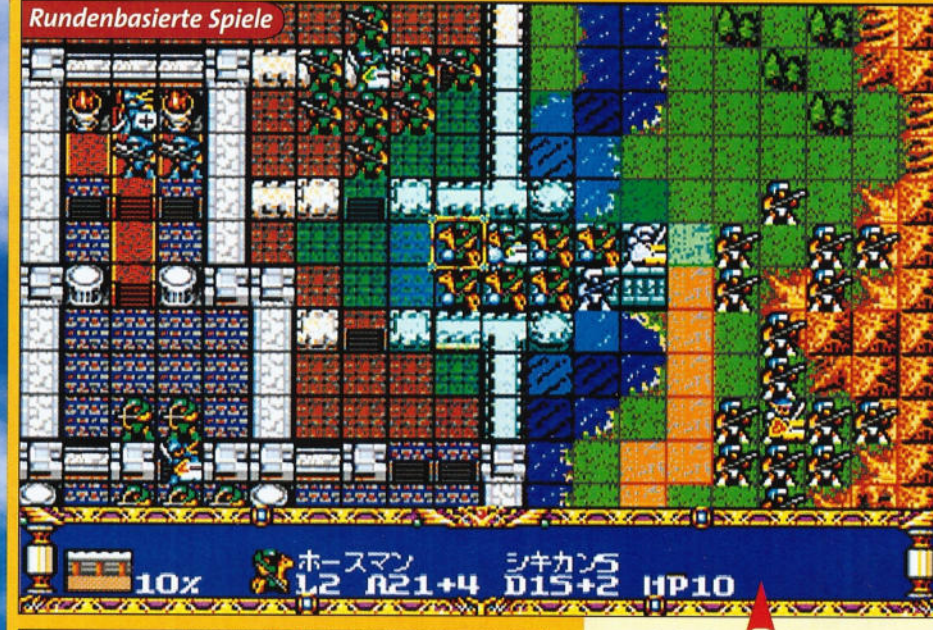
Mit dem pompösen „Final Fantasy Tactics" zeigte sich Square wie auch andere Hersteller vom „C&C"-Boom unbeeindruckt. Square bewies, dass Strategie auch ohne Action massentauglich ist: 1,5 Millionen Spiele wurden allein in Japan verkauft, und auch in den USA wanderte der taktische „FF"-Ableger in die Charts. Für alle Strategen mit guten Englischkenntnissen und NTSC-tauglicher Playstation findet dieses Meisterwerk als einziger Importtitel auf diesen Seiten Berücksichtigung – eine PAL-Umsetzung ist leider bisher nicht geplant.

Dafür bringt Square ein anderes rundenbasiertes Strategie-Epos nach Europa: „Front Mission 3" simuliert die Mechkriege der nahen Zukunft und bindet dank isometrischer Grafik auch Höhenunterschiede in die Szenarien ein.

Eine ähnliche Optik nutzt Konamis Fantasy-Epos „Vandal Hearts 2". Es ist von „FF Tactics" inspiriert und eine bekömmliche, weil nicht ganz so komplexe Alternative zu Squares Meisterwerk. Für Kenner ist es ein doppeltes Fest, für Strategie-Greenhorns eine gute Gelegenheit, ins spannende Genre einzusteigen. SCREENTRIX erklärt Euch, was Strategen auf dem Schlachtfeld beachten müssen.

Die 3 Strategiespiel-Arten

Rundenbasierte Spiele



Echtzeitspiele



Aufbauspiele



Rundenbasierte Spiele: *Der 16-Bit-Klassiker „Lung Risser" (Japan) bzw. „Warsong" (USA) besitzt bereits alle Elemente eines modernen „Vandal Hearts": Heldenporträts, Kommando-Menüs, deutliche Anzeige von Bewegungs- und Attack-Radius, nicht-interaktive Kampfanimation, Beförderungslevels und Erfahrungspunkte.*
In Japan wird das rundenbasierte Spiel bis heute auf den Konsolen Playstation und Dreamcast fortgesetzt

Echtzeitspiele: *Die thematisch ähnlichen, spielerisch aber ganz anderen Action-Feldzüge machen den rundenbasierten Games seit 1995 Konkurrenz.*
PC-Bestseller und ihre Playstation-Umsetzungen wie etwa „KKND" von Infogrames setzen auf schnelle Reaktionen und eine Prise Joypad- beziehungsweise Mausgeschick, weniger auf minutiöse Grübel-Power

Aufbauspiele: *Mit modernen Echtzeit-Schlachten à la „Dune 2000" eng verwandt ist diese Mischform aus Kriegsspiel und Verwaltungs-Simulation.*
Bei (meist Windows-98-heimischen) Erfolgstiteln wie „SimCity 2000" oder der deutschen „Siedler"-Serie treten Taktik und Strategie gegenüber Organisations- und Planungsgeschick zurück

Die besten Regeln für rundenbasierte Spiele

Regel Nummer 1 Auf die Mischung kommt es an

Den Grundstein zum Erfolg legen Strategen noch vor dem ersten Feindkontakt: Egal ob „Panzer General IV" oder „Legend of Kartia", Deine Truppe muss alle Waffengattungen umfassen.

Nimm Dir die nötige Zeit, die rechte Balance zu finden. Arbeite ein optimales Verhältnis zwischen schnell beweglichen, aber verletzlichen Truppen sowie langsamen, dafür aber stärkeren Truppen, Nah- und Fernkämpfern, sowie Heil- und Reparatureinheiten aus.

Steht Deine Truppe, überprüfst Du die Wahl: Ist ein Priester mit Wiederbelebungsspruch dabei? Haben Deine „Front Mission 3"-Mechs auch ausreichend Reparatur-Sets im Rucksack? Und im neuen „Vandal Hearts 2" solltest Du neben den Kämpfern jeder Waffengattung mindestens zwei Magier trainieren und führen.



Achte bei der Zusammenstellung Deiner Truppe nicht nur auf Schlagkraft, sondern auch auf regenerative Talente: Zum Wiederaufpäppeln sollte neben Deinem Heiler mindestens noch ein zweiter Charakter Deines Trupps (hier: Import-Klassiker „Final Fantasy Tactics") Heil- und Wiederbelebungsfähigkeiten besitzen – zur Sicherheit, falls der spezialisierte Priester ausfällt

Regel Nummer 2 Das Terrain bestimmt die Auswahl

Zu Regel Nummer 1 gleich eine Abänderung: Langfristig baust Du eine gut ausbalancierte Truppe auf, kurzfristig stimmst Du sie auf jedes Terrain speziell ab.

Spätestens nach Deiner ersten Schlappe sind Dir die geographischen Merkmale des Schlachtfelds bekannt. Wird in einem Terrain mit starken Höhenunterschieden (Burgzinnen, Gebirge) gekämpft, ersetzt Du lahme Bodentruppen durch Luftgeschwader.

In „Front Mission 3" lässt Dir die begrenzte Zahl Deiner Einheiten zwar kaum Auswahl, dafür kannst beziehungsweise musst Du die einzelnen Mechs regelmäßig neu justieren: Denk dabei nicht nur an überlegene Feuer-Power, sondern auch ans Gelände, wenn Du zum Schraubenschlüssel greifst!

Es gilt nicht nur die Art des Terrains zu beachten, sondern auch die Ausgangsstellung des Feindes auf der Karte: Befinden sich Deine Gegner anfangs außerhalb Deiner Reichweite – hinter Mauern oder Felsen – nimmst Du ballistische Fernwaffen und weit reichende Magier mit. Damit erwischst Du Deinen Gegner gleich in der ersten Runde und feuerst ihn schon im Anmarsch sturmreif!



Eine stabile Formation für enge Passagen (hier in „Vandal Hearts"): Ganz vorne postierst Du einen dicken Kämpfer 1, dem ein Heiler 2 den Rücken stärkt. Hinten lässt Du zusätzlich die Artillerie 3 Stellung beziehen

Regel Nummer 3 Erkenne den Feind

Neben dem Terrain musst Du die gegnerische Truppe genau unter die Lupe nehmen: Welche Einheit ist für Deinen Helden und seine Gefolgsleute am gefährlichsten? Hat der Feind Fernwaffen und flächendeckende Magie?

Erwartet Dich zum Beispiel ein Hagel an magischen Attacken, beginnst Du den Kampf mit einem entsprechenden Schutzzauber, der mehrere Runden an Deinem Helden haftet. Erst im Anschluss daran beginnt Dein Vormarsch.

Die entscheidenden Schlachten von „FF Tactics", „Front Mission 3" & Co. gewinnst Du nur, wenn Du jede gegnerische Einheit, ihre Kampfstärke und Bewegungsgeschwindigkeit identifizierst und genau weißt, wie Du Dich gegen sie schützt beziehungsweise sie außer Gefecht setzt (mehr dazu findest Du bei Regel Nummer 5).

Analysiere die Zusammensetzung und Aufstellung der Feindtruppen und entwickle dann Deine eigene Strategie: In dieser Stellung verlässt sich der feindliche General auf starke Artillerie sowie Panzerabwehrkanonen. Du brauchst Luftunterstützung, um Deinem Heer den Weg zu ebnen

Regel Nummer 4 Meide den Radius Deiner Feinde

Meide den Radius Deiner Feinde – und zwar so lang, bis Du selbst mit geballter Kraft zuschlagen kannst! In vielen Spielen darfst Du gegnerische Reichweiten einblenden und analysieren.

Beweg Dich zu Beginn des Kampfs so, dass Du knapp außerhalb des „bösen" Radius bleibst. Danach ist der Feind an der Reihe: Er zieht in Deine Richtung, kann Dich jedoch nicht ganz erreichen. Das Ergebnis: Anfangs der neuen Runde stehen die Feinde brav vor Deinen Waffen, sind jedoch nicht zum Schlag gekommen. Du selbst musst den ersten Angriff ausführen – und zwar mit voller Kraft!

Faustregel: Meide den Kampf mit einem oder mehreren Feinden, wenn nur einzelne Deiner Einheiten eingreifen können. Greif erst an, wenn mehr als die Hälfte Deiner Kämpfer ein Ziel erreicht. So gehst Du sicher, dass Du gegnerische Einheiten nicht nur verletzt, sondern innerhalb einer Runde ganz ausschaltest (siehe Regel 5).

Die Anzeige des gegnerischen Aktionsradius (hier in „Vandal Hearts 2"): Nütze sie, damit Deine Truppen den ersten Schlag ausführen. Stürz Dich möglichst erst ins Getümmel, wenn sich mindestens die Hälfte Deiner Truppen am ersten Schlagabtausch beteiligen kann. Achte darauf, dass einzelne Helden nicht dem Gegner ausgesetzt sind!

Regel Nummer 5 Konzentriere Deine Kraft

Jeder lebende und kampffähige Gegner bedeutet pro Runde eine Attacke gegen Deine Truppen. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, möglichst schnell ein paar Feinde auszuschalten, auch wenn Du deshalb andere Feinde unangetastet lassen musst. Konzentriere mehrere Attacken/Kämpfer pro Runde gegen einen Feind.

Liegen mehrere Gegner im Aktionsradius einer eigenen Einheit, wählst Du den, der mit einem einzigen Schlag ausgeschaltet ist. Als Variante dazu kannst Du die ersten Angriffe einer Runde auch gegen frische Gegner führen – vorausgesetzt, in derselben Runde sind noch weitere Streiter Deiner Armee am Zug, die dem angeschlagenen Feind den Rest geben.

Im Gegensatz dazu erzielst Du das schlechteste Ergebnis einer Kampfrunde, wenn alle Deine Feinde zwar leicht verletzt worden sind, doch nicht ein einziger vernichtet wurde – mach Dich auf eine mächtige Gegenattacke gefasst!



Schwieriges Terrain: Den Sturm auf die Truppe eröffnet der Bogenschütze ❶, danach rückt Dein Schwertkämpfer in die Lücke vor und gibt dem Feind den Rest ❷



Gehst Du umgekehrt vor (❷ schlägt vor ❶), schaltest Du den Feind ebenfalls aus, kassierst eventuell aber einen sofortigen Gegenschlag (siehe dazu obige Regel)





„Vandal Hearts 1 & 2": Der Angriff mehrerer Helden ❶, ❷, ❸ auf den Feind ❹ wird sogar mit „Support"-Bonus belohnt. Auch in den anderen Strategicals sollten sich alle Angriffe einer Runde auf ein oder zwei Ziele konzentrieren

Regel Nummer 6 Nutze die Schwächen Deines Gegners

Fast alle rundenbasierten Strategiespiele entscheiden Duelle nach dem Prinzip „Papier-Schere-Stein": Du musst folglich für jeden Feind das optimale Gegenmittel einsetzen. Am Anfang eines Spiels sind die sensiblen Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Einheiten kaum wichtig. Spätere, kniffligere Schlachten kann dagegen nur der Spieler gewinnen, der vor jedem Angriff die Stärken und Schwächen seiner Duellgegner abwägt.

So wirken beispielsweise in „Vandal Hearts" die flinken Bogenschützen optimal gegen fliegende Feinde und Magier. Die Magier wiederum kannst Du mit maximalem Erfolg gegen schwer gerüstete Feinde einsetzen.

In „Legend of Kartia" sind die unterschiedlichen Phantome sogar ganz deutlich mit Stein-, Papier- und Scheren-Symbolen markiert. Greif also nur dann an, wenn ein geeigneter Kämpfer zur Hand ist. Wenn das nicht der Fall ist, zieh – so schwer Dir das auch fällt – Deine Mannen schleunigst zurück.

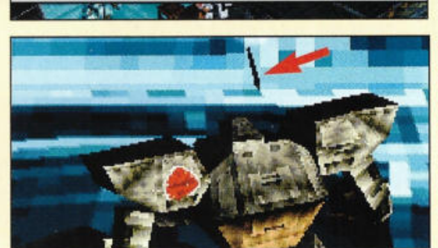
In historischen Simulationen wie „Panzer General IV" für den PC hilft Hintergrundwissen: Schickst Du eine Ju87-Staffel gegen englische Spitfire-Jäger in den Himmel, so darfst Du Dich nicht wundern, wenn Du erst die Schlacht und dann den Krieg verlierst.



Fernwaffen sind immer gut, spielen ihre große Wirkung jedoch erst gegen den richtigen Gegner aus: Nimm Deine Feinde vor dem Angriff unter die Lupe und...



...such Dir im Spiel „Front Mission 3" einen Mech, der zwar starke Nahkampfwaffen, aber keine Langstreckenwaffen besitzt. (Falls alle Gegner mit Boden-Boden-Raketen kämpfen, lohnt sich immer noch der Reichweiten-Vergleich.) In diesem Beispiel hat der Feind ❷ nur Stahlfaust und Mittelstreckenwumme...



...er ist also der Langstreckenrakete (roter Pfeil) Deines Mechs ❶ hilflos ausgeliefert – eine „Counter Attack", also ein Gegenangriff, ist nicht zu befürchten

Regel Nummer 7 Söldner bleib bei Deinen Leuten

Egal ob auf den Zinnen einer Fantasy-Festung oder auf einem modernen Schlachtfeld: nur gemeinsam sind Deine Streiter stark!

Wenn Du Deine Armee aufteilst und verstreust, werden einzelne Kämpfer vom Feind abgeschnitten, eingekesselt und vernichtet. Achte also darauf, dass Deine Einheiten nicht isoliert vorgehen, sondern im Rücken und an den Flanken von anderen Truppen gedeckt sind.

Falls sich einzelne Helden doch von der Haupttruppe entfernen, sollten sie entweder genügend Heilgegenstände bei sich tragen oder zumindest im Radius eines Heilzaubers bleiben. Beachte dabei auch, dass sich eingekesselte Truppen kaum aus eigener Kraft befreien können!

In den meisten Fantasy-Strategiespielen hältst Du Deine Armee auch kompakt, damit möglichst viele Streiter im Radius Deiner flächendeckenden Heil- und Schutzzauber bleiben. Das bedeutet andererseits aber auch, dass feindliche Sprüche gleich alle Deine Streiter auf einmal erwischen – wäge die Risiken und Nebenwirkungen je nach Situation ab.



Keine Regel ohne Ausnahme: Siehst Du Dich fiesen Zauberern gegenüber, formiere Deinen Trupp nicht ganz geschlossen, sondern lass zwischen jeder Figur genau ein freies Feld. Der „Kartia"-Spieler hat dies hier nicht bedacht: Der Zauber seines Gegners ❶ erwischt mit einem einzigen gut gezielten Spruch all seine Truppenteile ❷

Regel Nummer 8 Mach das Beste aus Deinen Sprüchen

Hexen ist in Fantasy-Strategiespielen eine Kunst: Um Deinen begrenzten Vorrat an Magiepunkten nicht zu vergeuden, musst Du erst mal vor jedem Zauberspruch die Regeln 4 und 6 beachten.

Ist Dir klar, welche Sprüche gegen die jeweiligen Feinde wirksam sind, dann betrachte die gegnerische Formation: Stehen die Feinde auffallend dicht beieinander (weil sie sich zu einer Heil-Session treffen?), benötigst Du einen Massenspruch. Erfahrene Magier haben grundsätzlich Sprüche mit den unterschiedlichsten Wirkungsreichweiten im Gepäck: Blende die Reichweite Deiner Sprüche farbig ein, bevor Du Dich endgültig entscheidest und einen flächendeckenden Spruch mittels Knopfdruck bestätigst.

Lass Dich aber nicht dazu verleiten, nur noch weit reichende Zauber zu beachten. Wie Regel 5 besagt, ist's oft wichtiger, einzelne Gegner auszuschalten statt viele zu verletzen.

Auch in der Defensive stimmst Du Wirkungsradius und Truppenformation aufeinander ab: Sprich den (Massen-)Heilspruch erst, nachdem Du möglichst viele verletzte Truppen in seinen Wirkungsbereich gezogen hast. Das Timing ist dabei wichtig: Warte ab, bis auch der dritte Bösewicht von links noch zugeschlagen hat – vorausgesetzt, der Hieb wirkt nicht tödlich. Ein Heilspruch ist nämlich immer noch billiger als eine Wiederbelebung („Raise"), die sich nach alter Rollenspieltradition leider nur auf einen einzelnen Helden anwenden lässt.



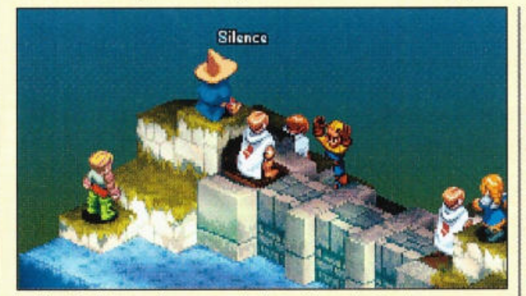
Die jetzt angestellte Untersuchung ergibt, dass der Mensch gegen Erde und Feuer empfindlich ist...



...und praktischerweise seine drei Phantome gegen Feuer und Wind



Logisch, dass Held Duran in diesem Fall zu einem Feuerzauber greift!



Falls sich hinter der gegnerischen Abwehr Zauberer verstecken, bringst Du diese Kerle gleich zu Kampfbeginn mit einem „Silence"-Zauber zum Schweigen – das kostet den Feind zwar keine Hitpoints, hält Dir beim Kampf aber den Rücken frei. Die anderen Gegner sind nun leichte Beute, um stumme Hexer kümmerst Du Dich später



Regeln 3, 6 und 8 miteinander verknüpft: Dem „Kartia"-Helden Duran ❶ stehen ein menschlicher Gegner ❷ und drei Phantom-Feinde ❸ gegenüber – klar, hier brauchst Du einen flächendeckenden Vernichtungszauber

Regel Nummer 9 Schütze Deinen Anführer

Fast alle rundenbasierten Strategiespiele laufen so ab, dass Du mehrere Helden steuerst, aber nur einen Hauptcharakter. Der entwickelt sich fix zum stärksten Kämpfer und schwingt die mächtigsten Waffen, sollte sich aber trotzdem nicht immer in der ersten Schlachtwelle tummeln.

Widersteh der Versuchung, den einzigen von Dir selbst benannten Charakter zum Anführer jedes Angriffs zu machen. Entwickle vielmehr eine Strategie, die den Schutz des Haupthelden garantiert. Im Gegensatz zu seinen wackeren Mitstreitern sollte der Boss immer einen Heiltrank im Rucksack führen – oder einen erfahrenen Heiler als Leibgarde erhalten.

Überleg Dir zu Beginn einer Runde, wann Du Deinen Hauptcharakter ziehst oder wie viele Kollegen ihm voranstürmen beziehungsweise folgen sollen. Sind die meisten Einheiten gezogen, untersuch noch mal die Situation Deines Helden und richte eventuell alle verbliebenen Attacken gegen ihm nahe stehende Feinde.



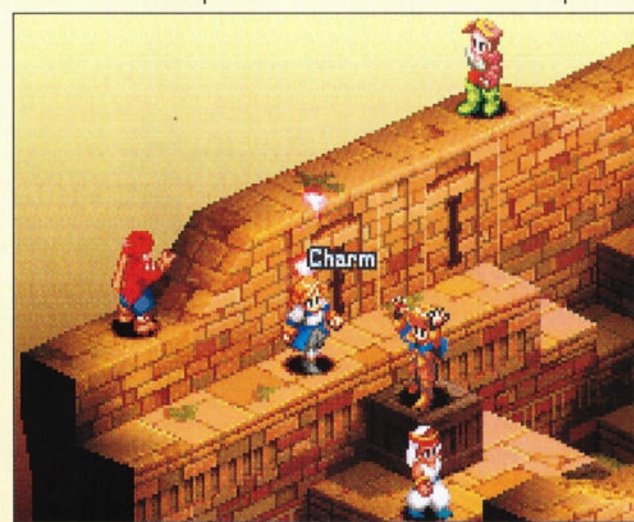
Egal ob im Mittelalter oder in der Zukunft: Jede Strategie kreist um das Wohl und den Schutz eines Hauptcharakters, den Du zu Spielbeginn selbst benennst. Die gefallenen Kollegen ❷, ❸ tauchen hier in „Front Mission 3" nach der Schlacht zwar meist wieder auf, Dein Champion ❶ dagegen ist unersetzlich und – im Todesfall – ein „Game Over"-Grund

Regel Nummer 10 Wirf alle Regeln über den Haufen

Klingt paradox, kann aber sowohl im echten Leben wie auch im Strategiespiel die Rettung bringen: Statt Dich nämlich verbissen an festgefahrene Grundsätze oder „Goldene Regeln" zu halten, musst Du immer die jeweilige Situation im Auge behalten und Deine Strategie laufend an das Geschehen anpassen.

Im Zweifelsfall heißt das auch mal, etwas völlig Ungewöhnliches zu versuchen und – zum Beispiel angesichts einer besonders kritischen Kampfsituation – ganz anders als sonst vorzugehen.

Oft liegt der Schlüssel zum Erfolg in einem einzigen, im Timing perfekten Kniff. Trau Dich: Es ist schließlich alles nur ein Spiel.



Den Feind nicht auf die Mütze hauen, sondern mit ihm flirten? Warum nicht! Die ungewöhnlichen Liebeszauber von „Final Fantasy Tactics" haben schon manche Schlacht zu Gunsten des Spielers entschieden

Text: Winnie Forster





Parasite Eve II

Damit die Parasitenbrut den Karrierefaden von FBI-Agentin Aya Brea nicht vorzeitig abbeißt, solltest Du diese Einsatzpläne gut studieren!

Die Golems verfügen meistens über Nah- und Fernwaffen. Such ihre Nähe und greif von hinten an

Allgemeine Tipps

- Die TRIX-Lösung beschreibt den optimalen Weg, um die beste der drei möglichen Finalrunden zu erreichen. Alle **Rätsel**, die es zu lösen gibt, werden inklusive Tipps im Text erwähnt und sind mit Zahlen markiert (von 1 bis 8). Die dazugehörigen **Auflösungen** findest Du aber erst ganz am Ende der Lösungsstrecke in einem Extrakasten. So kannst Du erst mal selbst drauflosknobeln und erst im Bedarfsfall dort nachschlagen.
- Statt alle auftauchenden Wesen aufzulisten, konzentrieren sich die TRIX auf **die schweren Endgegner**. Dank der umfangreichen Kampftipps sollte es Dir mit etwas Übung sogar möglich sein, die entsprechenden Monster zu besiegen, ohne selbst getroffen zu werden.
- Untersuch ganz genau – und im Zweifelsfall sogar mehrmals – Deine **Umgebung** (⊗-Taste) sowie jeden **Gegenstand** (im Menü mithilfe der ⊚-Taste). Oft erhältst Du auf diese Weise zusätzliche Informationen oder Gegenstände.
- **Studiere Deine Gegner**: Jedes der 50 Monster besitzt typische Verhaltensmuster, individuelle Stärken und Schwächen. Sofern Du ein wenig mit Waffen und Angriffstaktiken herumexperimentierst, wirst Du schnell die „Achillesfersen" der Kreaturen ausfindig machen.
- Wenn Du einen neuen Raum betrittst und ein verdächtiges Geräusch an Deine Ohren dringt, drück die ⊡-Taste, um in den **Kampf-Modus** zu wechseln. Falls tatsächlich Monster anwesend sind, hast Du schon die Waffe im Anschlag – das verschafft Dir einen kleinen Vorteil.
- Wirf immer mal wieder einen Blick auf die **GPS-Übersichtskarte**. In den rot gefärbten Räumen haben sich wieder Kreaturen niedergelassen. Drückst Du die ⊚-Taste, wird ein kurzer **Hilfetext** eingeblendet, der Dir manch wertvollen Tipp gibt.
- Leg in die Taschen Deiner Schutzkleidung stets die **Munition** Deiner aktuellen Waffe (am besten noch eine Zweitwaffe inklusive Munition) und **medizinische Gegenstände**. Darüber hinaus sind auch **Utensilien mit passiver Wirkung** zu empfehlen (so verstärkt beispielsweise Schädelkristall alle Waffenangriffe, und Weihwasser schützt Dich vor Monsterattacken).
- **Grundlegende Parasite Energies**, die zu empfehlen sind, sind Metabolism, Healing, Necrosis, Plasma, Antibody und natürlich Energyshot. Sobald Du beide Parasite Energies einer Kategorie auf Level 3 erhöht hast, erscheint jeweils eine dritte, mächtige Parasite Energy, die Du erlernen kannst.

1 Von wegen Feierabend!

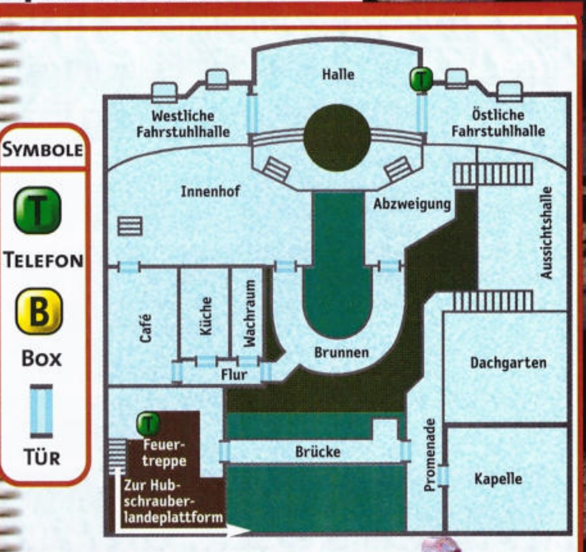
Nach dem Schusstraining berichtet Pierce von den Ereignissen im Akropolis Tower. Doch bevor Du Dich als Aya Brea in Deinen ersten Einsatz stürzt, solltest Du erst einen Abstecher in die Waffenkammer machen. Bei Jodie lassen sich gegen die Währung BP nützliche Utensilien erstehen (Tipp: Medizin kaufen). Wenn Du in den fünf Levels des Schusstrainings gut abgeschnitten hast, überreicht Dir Jodie den jeweiligen Bonusgegenstand. Sammle, bevor Du in Deinen Wagen steigst, in der Nordostecke der Garage noch die Dosis **Medizin Lv.3** ein.

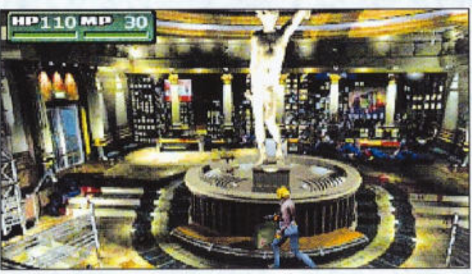
2 Ankunft im Akropolis Tower

Nachdem Du im Innern des Akropolis Towers angekommen bist, geh erst nach Westen in die Halle. Zwischen den Toten liegt eine Dosis **Medizin Lv.1**, und am Pult neben der großen Statue findest Du die Tower-Übersichtskarte.

Im Süden neben den Treppen wartet außerdem eine **9mm-P.B.-Munitionskiste** und gegenüber eine Dosis **Medizin Lv.2**.

Im Westen (neben dem Telefon) führt Dein Weg in die östliche Fahrstuhlhalle. Dort übergibt Dir ein verletzter SWAT-Beamter den **Café-Schlüssel**. Auf der Karte (aus dem Menü oder gleich direkt mit der SELECT-Taste aufzurufen) ist nun das Café markiert. Also nichts wie hin!





In der Halle des Towers findest Du allerlei Gegenstände, darunter auch eine 9mm-P.B.-Munitionskiste



Diese obertägen Kerle erledigst Du entweder von hinten oder aus sicherer Entfernung

3 Café de Horror
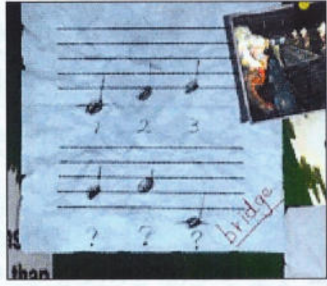
Neben kaltem Kaffee findest Du im Café eine Frau vor, die sich vor Deinen Augen in ein Greater-Stranger-Monster verwandelt. Lauf während des Kampfes um den Tisch herum, um nicht erwischt zu werden. Nach dem Sieg findest Du in dem Kadaver ein **Elektroteil**, mit dem später Pierce sicher etwas anfangen kann. Außerdem liegt auf dem Tisch ein **Wissenschaftsmagazin**, genauer gesagt **Mendel <September>**.

Rupert schickt Dich anschließend in die Halle zum Telefon, um der Zentrale Bericht zu erstatten. Dann geht's wieder zurück ins Café und dort durch die offene Tür in den Flur, wo im Schlüsselkasten an der Südwand der **Blaue Schlüssel** hängt.

Die westliche Tür in der Nordwand führt in die Küche. Dort sind eine Dosis **Medizin Lv.1** und eine Dosis **Beruhigungsmittel** zu finden. Hinter der zweiten Tür in der Nordwand liegt der Wachraum. An der Pinnwand siehst Du ein Notenblatt (Tipp für das spätere Rätsel an der Brücke). Setz den Blauen Schlüssel in das A-Loch der Schalttafel ein, um so die Tür vor einer Rolltreppe zu öffnen.



Deckung suchen: Lauf im Kampf gegen den Greater Stranger um das Tischchen herum



Kleine Grübelei: Welche Zahlen ergeben sich für die Noten in der unteren Reihe?

4 Chaos in der Kirche

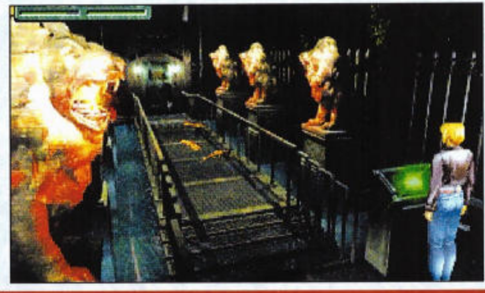
Die östliche Tür des Flurs führt Dich zum Brunnen. Der Mülleimer hat eine Dosis **MP-Wasser Lv.2** geschluckt, und im Gebüsch im Südosten findest Du eine Kapsel **Protein**. Weiter geht es dann nach Nordosten zur Abzweigung. Neben dem Toten, der eine Dosis **Gegengift** bei sich trägt, kannst Du über die Rolltreppe die Aussichtshalle erreichen. Dort – wieder bei einem toten SWAT-Beamten – darfst Du eine **taktische Weste** an Dich nehmen. Die nächste Rolltreppe führt hinab zur Promenade, wo Du in einem Holzkasten im Nordwesten **Granaten** entdeckst. Im Süden erregt die Kapellentür Deine Aufmerksamkeit, doch zuvor solltest Du dem verstorbenen SWAT-Beamten seine **MP5A5** abnehmen. In der Kapelle verhinderst Du gerade noch, dass sich der Golem No. 9 über Rupert hermacht. Auf der Flucht verliert das Monster den **Roten Schlüssel**. Die Nordtür führt dann zum Dachgarten, wo Du einen Bombenleger belauschst. Er hinterlässt an der nördlichen Tür (zweimal untersuchen) eine **Schwarze Karte.**

5 Kleiner Umweg – große Waffe

Sofern Du den Roten Schlüssel einsetzen möchtest, musst Du nochmal zurück zum Wachraum gehen und ihn in das B-Loch der Schalttafel stecken. So fließt das Wasser im Brunnen nebenan ab. Am Brunnengrund entdeckst Du dann einen weiteren Toten, der praktischerweise immer noch eine **Granatenpistole** bei sich trägt, die Du Dir natürlich ausborgen kannst. Nun geht es wieder zur Promenade, um anschließend das westliche Gatter in Richtung Brücke zu öffnen.

Der Brückenbereich ist hüfthoch mit Wasser gefüllt. Um einen feuchten (und auch gefährlichen) Marsch durch das Wasser zu umgehen, musst Du die Brücke hochfahren. Am Pult ist hierfür ein dreistelliger Code 1 einzugeben, der sich vom Notenblatt des Wachraums (siehe Punkt 3) ableitet.

Auf der Feuertreppe entdeckst Du eine weitere Bombe sowie ein Telefon – unbedingt speichern! Dann geht's ab zur Hubschrauberlandeplattform – um dem ersten Endgegner gegenüberzutreten!



Damit die Brücke hochfährt, musst Du den richtigen Code eingeben, sonst gibt's nasse Füße und Angriffe hungriger Killerfische

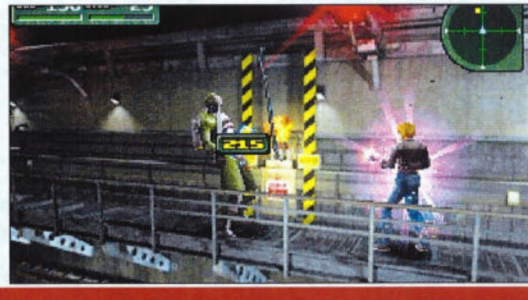


6 Showdown auf der Landeplattform

Renn zunächst den Weg um die Plattform herum zum Fahrstuhl und dann, nach näherer Untersuchung, wieder zurück. Nun erscheint der King Golem No. 9 Night Option, der Dir bereits in der Kapelle über den Weg gelaufen war.

Spurte von ihm weg und hinter die erste Biegung. Falls Du bereits die Parasite Energy „Energyshot" erlernt hast, setz sie ein. Warte, bis der 1.600 HP (Hit Points) starke Golem in Schussweite ist, und feuere mit der MP5A5 und 9mm-Hydra-Munition auf ihn. Sobald das Magazin leer ist, flitze bis kurz hinter die erste Hochspannungsleitung, lade nach, visiere die Leitung an und warte, bis der Golem näherkommt. Zerschieß jetzt die Leitung, um den Golem unter Strom zu setzen, und feuere direkt auf ihn.

Danach geht es weiter hinter die nächste Biegung, wo Du das Spielchen mit der Hochspannungsleitung wiederholst. Vor dem Lift hast Du abermals Gelegenheit, „Spannung" zu erzeugen. Allerdings sollte der Golem im Idealfall schon vorher die Flucht antreten.



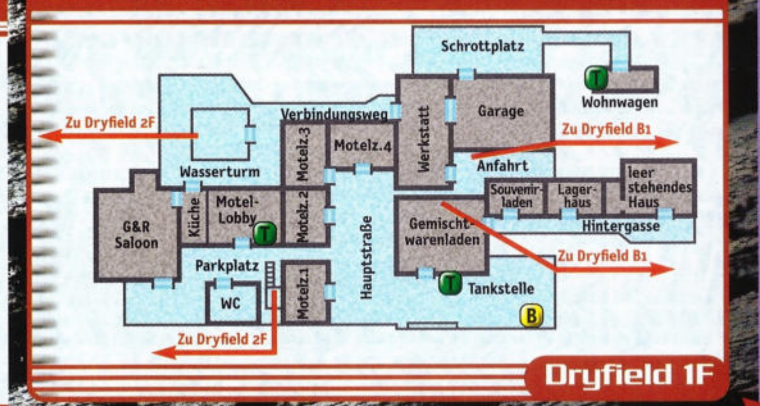
Um den Golem zu besiegen, zerschießt Du die Stromkabel, sobald das Monster daran vorbeitappt

7 Der zweite Auftrag: Dryfield

Zurück in der M.I.T.F.-Zentrale hast Du im Schusstraining abermals Gelegenheit, Auszeichnungen zu sammeln oder in der Waffenkammer einzukaufen. Im Kofferraum Deines Wagens, der fortan auch als Stauraum für nicht benötigte Gegenstände dient, findest Du für die drei „geliehenen" Sachen aus dem Akropolis Tower nette Bonusgegenstände. Im Nordosten der Garage liegt zudem wieder eine Dosis **Medizin Lv.3** herum.

In Dryfield vor einer Tankstelle angekommen, entdeckst Du eine **9mm-P.B.-Munitionskiste** neben Deinem Wagen sowie ein Telefon. Im Westen gehen von der Hauptstraße vier Motelzimmer ab, von denen zwei offen sind. Achte beim Durchsuchen auf die Fotos der Wildwest-Helden, denn sie helfen Dir später bei einem Rätsel.

Ein Gatter im Westen führt zum Parkplatz, wo Du aus einer Mülltonne zehn **Buckshot-Patronen** fischen kannst. In der öffentlichen Toilette im Süden entdeckst Du gegenüber den Waschbecken einen verstümmelten Satz, der sich bei einem späteren Rätsel als hilfreich erweisen wird.



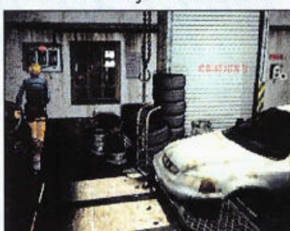
Text: Michael Martin

8 Zwei Überlebende

Östlich der Hauptstraße führt die Anfahrt zu einer Werkstatt. Davor, ganz im Osten, liegt unter einer Plane eine Dosis **Medizin Lv.1**. In der Werkstatt drin musst Du einen Wagen auf einer Hebebühne herumdrehen, um das Gatter zur Garage zu öffnen.

Schalte zuerst die Sicherung im Nordosten an und geh dann zur Bedientafel im Südwesten. Drück die Knöpfe „Up", „Turn" und „Down". Jetzt lassen sich nicht nur **zehn R.Slug-Patronen** aus dem Kofferraum nehmen, sondern Du kannst auch das Schloss neben dem Gatter entriegeln und die Gittertür daneben öffnen. Manövriere den Wagen danach auf seine ursprüngliche Position zurück und erreiche durch die Gittertür das Gatter.

In der Garage lernst Du Mr. Douglas kennen. Er übergibt Dir den **Motel-Schlüssel Nr. 6**. Zum entsprechenden Zimmer gelangst Du über die südöstliche Treppe des Parkplatzes, die nach oben führt. Dort findest Du nicht nur ein Telefon, sondern auch eine Kommode zum Verstauen von Ausrüstungsgegenständen, wobei zwei Dosen **Beruhigungsmittel** und **50 Stück 9mm-P.B.-Patronen** bereits drin liegen. Vom Balkon aus siehst Du den Wasserturm des Örtchens, auf dem sich augenscheinlich noch jemand aufhält.



Um an das Tor zur Garage zu gelangen, muss der kaputte Wagen auf der Hebebühne gedreht werden

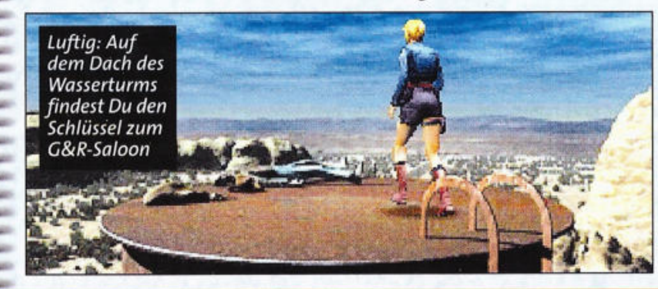
Zu Dryfield 1F
Wasserturm
Motelspeicher
Motelz.6
Motelbalkon
Zu Dryfield 1F
Motelz.5
Dryfield 2F

Zu Bunker B4
Zu Dryfield 1F
Zu Dryfield 1F
Wasserkanal
Unterführung
Keller
Dryfield B1

9 Der Schnüffler und der Schlüssel

Die Leiter am Balkon führt zum Fuß des Wasserturms. Ein Schaltkasten am Ende des Wegs öffnet kurzzeitig ein Tor, damit Du durch den Zaun zu der Leiter am Turm kommst. Oben auf dem Turm lernst Du Kyle Madigan kennen. Er ist Privatdetektiv.

Klettere nun auf die Spitze des Turms und sammle dort eine Dosis **Medizin Lv.1** und den **Schlüssel der Leiche**, genauer gesagt den **Saloon-Schlüssel**, ein. Dieser Schlüssel passt zum G&R-Saloon und zur G&R-Küche. Die Tür zur G&R-Küche liegt im Südwesten des Wasserturms. Das Tor des Zauns, der den Wasserturm umgibt, öffnest Du diesmal von der Stelle aus, an der Du Kyle kennen gelernt hast.



Luftig: Auf dem Dach des Wasserturms findest Du den Schlüssel zum G&R-Saloon

10 Eine neue Einkaufsmöglichkeit

In der G&R-Küche nimmst Du eine Dosis **Medizin Lv.1** und den **Verschlussmagneten** auf, der am Kühlschrank klebt. Die verbleibende Tür führt zum G&R-Saloon. An dessen Westseite hängt die nützliche Übersichtskarte von Dryfield. Nachdem Du die Dose **Cola** aus dem Kühlschrank geholt hast, geht es zurück zum Wasserturm.

Hinter der Tür im Nordosten liegt der Verbindungsweg. Betätige die Klingel und erfahre so von Mr. Douglas, dass der Werkstattschlüssel links neben der Tür hinter einem Gitter hängt. Setz den in der Küche gefundenen Verschlussmagneten ein, um den **Werkstattschlüssel** zu bekommen.

Wenn Du in der Werkstatt bist, dann lauf durch die Garage nach Norden auf den Schrottplatz und schließlich zum Wohnwagen von Mr. Douglas. Neben einem Telefon hält der rüstige Herr noch einige äußerst sinnvolle Utensilien für Dich bereit – vorausgesetzt, Du kannst sie Dir leisten.



Um an den Schlüssel (siehe Pfeil) hinter dem Gitter zu gelangen, ist „magnetische Hilfe" vonnöten

11 Ab in den Untergrund

Du hörst plötzlich entferntes Schreien, dessen Ursprung Du sofort ergründen musst. Flint, der Hund von Mr. Douglas, führt Dich hierfür zum Brunnen auf dem Parkplatz. Auf dem Weg dorthin vergiss nicht, im Westen des Schrottplatzes das **Stahlseil** einzusammeln. Setz das Stahlseil am Brunnen ein, um in die Tiefe klettern zu können.

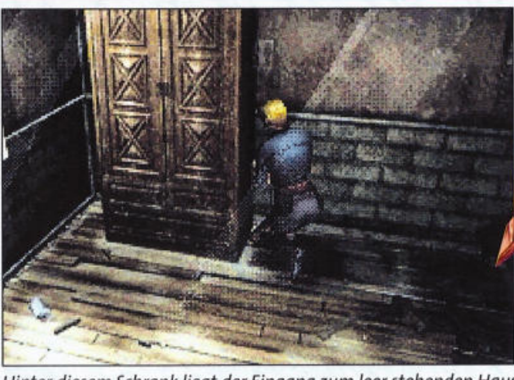
Östlich des Wasserkanals liegt die Unterführung, an deren Nordwand sich ein Lichtschalter befindet. Das erhellt nicht nur die Unterführung, sondern in einer Spalte des Wasserkanals ist nun auch eine Kapsel **Protein** zu sehen.

Die südliche Tür der Unterführung bringt Dich in den Keller (Lichtschalter im Westen der Unterführung). Dort findest Du auf einem Fass einen Zettel mit einem verstümmelten Satz. Um diesen Rätsel-Tipp zu lesen, muss das Licht wieder ausgeschaltet werden – denn fluoreszierende Leuchttinte wurde zum Schreiben benutzt! In einer Kiste daneben liegt ein Kasten mit **Flare**. Besitzt Du eine P08-Pistole, kannst Du aus dem Schränkchen an der Ostwand ein **Schnecken-Magazin** nehmen. Anschließend geht's über die Leiter im westlichen Teil der Unterführung zurück nach oben.

12 Immer schön um Erlaubnis fragen

Im Gemischtwarenladen nimmst Du zunächst eine Dose **Cola** und eine Dosis **Medizin Lv.3** aus dem Kühlschrank. Danach öffnest Du die südliche Tür, um zu Deinem Wagen zurückzukehren. Frisch Deinen Munitionsvorrat mithilfe der **9mm-P.B.-Kiste** auf und geh anschließend durch die östliche Tür des Gemischtwarenladens.

Über die Hintergasse, an deren östlichem Ende **10 Firefly-Patronen** herumliegen, erreichst Du erst mal den Souvenirladen, wo Du eine **Zusatztasche** für Deine Schutzkleidung findest. Die nächste Tür der Hintergasse führt ins Lagerhaus. Die Quelle der Schreie, die nun immer lauter werden, scheint hinter der Ostwand zu liegen. Damit Du den Schrank verschieben kannst, der Dir den Weg nach Osten versperrt, benötigst Du ein **Sechskant-Werkzeug**. Um es zu erhalten, musst Du erst zurück zu Mr. Douglas laufen und ihn ansprechen. Er erlaubt Dir, in der Garage danach zu suchen. Benutz dann das Werkzeug in Schranknähe – so erreichst Du das leer stehende Haus mit dem nächsten Endgegner. Zuvor, im kleinen Vorflur des Hauses, findest Du im südlichen Eck einen weiteren Rätselhinweis.



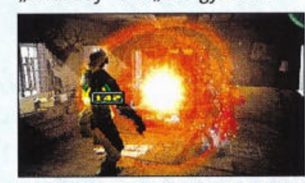
Hinter diesem Schrank liegt der Eingang zum leer stehenden Haus

Die Bog Diver sind gegen „Feuer"-Parasite-Energies extrem verwundbar – zum Glück!



13 Golem, die zweite

Der King Golem No. 9 Desert Option im leer stehenden Haus greift Dich mit seiner Gunblade an, einer Art Pistolenschwert. Er schießt aber nicht, darum halte ihn auf Distanz. Immer, wenn der 1.100 HP starke Golem stehen bleibt und leicht in die Hocke geht, folgt eine Attacke. Lauf exakt in diesem Moment davon – entweder nach hinten oder besser am Golem vorbei. Nach dem Hieb ist er gegenüber der Parasite Energy „Pyrokinesis" besonders verwundbar. Stärk Dich für dieses Gefecht am besten mit „Antibody" und „Energyshot".



Nachdem der Golem Dich attackiert hat, ist er bei einem „Pyrokinesis"-Angriff Deinerseits gut verwundbar

14 Ein neuer Wagen muss her

Nach dem Kampf ist es bereits Nacht, und Kyle betritt den dunklen Raum. Bevor Du mit ihm zu Deinem Wagen trottest, wirf einen Blick aus dem Südfenster des Hauses. So erfährst Du, wie ein japanisches Mondfest genannt wird, was Dir später weiterhelfen wird...

Dein Wagen ist leider von ein paar Monstern zerlegt worden, doch wurde der Inhalt des Kofferraums mitsamt der 9mm-P.B.-Munitionskiste nicht angerührt. Als Nächstes gilt es, Mr. Douglas nach seinem Laster zu fragen, damit Du Dryfield verlassen und der Spur von Kyle nachgehen kannst.

Lauf also zum Wohnwagen und bitte Mr. Douglas um Erlaubnis. Ab nun kannst Du überflüssige Gegenstände auch auf der Ladefläche des Lasters ablegen, der sich übrigens in der Garage befindet. Allerdings ist der Laster noch nicht fahrbereit. Um das nötige Benzin zur Garage zu transportieren, brauchst Du einen Kanister. Um ihn zu finden, gibt Dir Mr. Douglas den **Lobby-Schlüssel**.

15 Kraftstoff und Weihwasser

Die Motel-Lobby befindet sich im Norden des Parkplatzes. Sie weist neben einem Telefon auf dem Tresen und einem Wildwestfoto an der Wand auch eine Registrierkasse auf. Um die natürlich verschlossene Kasse zu öffnen und auf diese Weise den **Bronco-Hauptschlüssel** zu erhalten, brauchst Du einen Code (2), der sich aus den Ereignissen um 1881 in Tombstone ergibt (siehe den Tipp an der hiesigen Pinnwand).

Der Bronco-Hauptschlüssel verschafft Dir Zugang zu allen Motelzimmern. Im Motelzimmer Nr. 4, das von der Hauptstraße abgeht, kannst Du auf dem Badezimmerspiegel einen weiteren verstümmelten Rätselsatz entdecken...

Eine Etage höher lässt sich vom Motelbalkon aus der nördlich gelegene Motelspeicher erreichen. Hier gibt es den **Benzinkanister** sowie einen Tresor. Den öffnest Du mithilfe eines Codes (3), der sich aus den vier verstümmelten Rätselsätzen ergibt. Den Tresorinhalt, eine Flasche **Weihwasser**, solltest Du nicht aufbrauchen, sondern in eine Tasche Deiner Schutzkleidung legen. Damit bist Du künftig nämlich wesentlich besser gegen Angriffe geschützt.

Anschließend musst Du zu den Zapfsäulen neben Deinem Autowrack laufen und **Benzin** holen. Den Kraftstoff schleppst Du zu Mr. Douglas in die Garage. Da das Flottmachen des Lasters noch etwas dauern wird, schickt er Dich in Dein Motelzimmer Nr. 6. Begib Dich dorthin und speichere unbedingt, bevor Du Dich hinlegst!



Noch 'n Rätsel: Der gesuchte Code für die Motelkasse leitet sich von zwei Wildwest-Helden ab

16 Ein heißer Kampf

Ein Feuer speiender Burner lässt Dich auf den Motelbalkon zurückkehren. Renn schnellstens bis zum Ende des westlich gelegenen Gangs. Geh an der Nordwand in Stellung und feuere mit einer Waffe, die eine hohe Schussfrequenz hat, auf den Burner, sobald dieser sein großes Maul aufreißt. Denn ein Treffer in diesem Moment verhindert, dass Dich die Flammenattacke des Monsters erwischt. Ballere dann, was das Zeug hält, und lade nach, sobald der Burner sein Maul wieder schließt. Hilfreich sind die Parasite Energies „Energyshot" und, dank ihrer Giftwirkung, „Necrosis". Schaffst Du es nicht, dem Burner innerhalb von drei Minuten rund 3.000 seiner 4.650 HP abzuziehen, dann flieht die Kreatur und die Story im Spiel nimmt einen etwas anderen Verlauf.

Nach dem Sieg geht es hinab zur Hauptstraße, wo Du Mr. Douglas wohlbehalten wieder findest und er Dir den **Lastwagen-Schlüssel** überreicht. Sprich den freundlichen Herrn so lange an, bis er Dich in seinen Wohnwagen einlädt. Lauf dann dorthin, und Mr. Douglas überreicht Dir als Dank für die Rettungsaktion eine dicke **M950-Pistole** mit großer Munitionskammer. Nun kehrst Du zurück zur Garage, wo Kyle bereits neben dem Laster wartet, welcher sich dank des Lastwagen-Schlüssels auch problemlos starten lässt.



Schalte dem Burner die Flamme am besten aus sicherer Entfernung aus

17 Gute Miene zur bösen Mine

Vor der Ost-Mine, im östlichsten Abschnitt Mesa, greifen Dich nacheinander zehn Desert Chaser an. Postiere Dich am besten im Südosten vor dem Abgrund und lock die Kreaturen heran. Sobald ein Monster vor dem Losspurten den Kopf senkt, ändert es seine Laufrichtung nicht mehr. Das ist der richtige Zeitpunkt, um elegant zur Seite zu gehen, damit die Ungetüme brav in den Abgrund laufen können.

Im Tunnel verzweigt sich der Weg nach Süden und Westen. Begib Dich zunächst nach Westen und untersuch in der Schlucht die zerfallene Brücke. Lauf anschließend zurück zur südlichen Abzweigung und löse dort die Bremse der Lore. So erreichst Du ein **Eichenbrett**, mit dem sich die zerfallene Brücke überqueren lässt.

Letztendlich betrittst Du einen Raum, der den Namen „Zuflucht" trägt. Gegenüber dem Telefon und der **9mm-P.B.-Munitionskiste** findet sich ein optischer Schaltplan, um das westliche Tor der Schlucht zu öffnen. Zieh den **Jumper** (den kleinen Stecker) raus und setz ihn ins zweite Loch von oben. Drück noch den Hauptschalter links am Schaltplan, und das Tor zur West-Mine ist offen. Sichere den Spielstand, bevor Du die Höhle betrittst.



Siegen, ohne einen Schuss abzufeuern: Lock die Desert Chaser vor der Mine in den Abgrund

Zuflucht
Schlucht
Tunnel
Tunneleingang
Mesa
B
Zur West-Mine
Höhle
Zur Ost-Mine
Abzweigung
Ost-Mine
West-Mine
Zu Bunker B1
Geheimgang

Im optischen Schaltplan müssen Jumper, kleine Steckteile, richtig platziert werden



Die Stalker nerven durch ihre Unsichtbarkeit. Hier helfen je nach Stalkertyp Waffen mit Flammen- oder Giftwirkung – aber auch mal ein Blitzlicht

18 Endgegner im Doppelpack

Dein erster Endgegner ist ein Blizzard Chaser, der nur über schlappe 500 HP verfügt. Bleib stets in Bewegung und lauf dem flinken Wesen hinterher, bis Du es irgendwann einholst (oder es Dich). Setz dann wegen der Giftwirkung nach Möglichkeit die Parasite Energy „Necrosis" ein, oder greif einfach zu einer durchschlagenden Waffe. Achte aber auf die vier Fässer – Du darfst sie noch nicht beschädigen. Ein Brüll- beziehungsweise Muh-Laut warnt Dich übrigens vor der HP raubenden Sprungattacke des Blizzard Chasers – spurte einfach zur Seite.

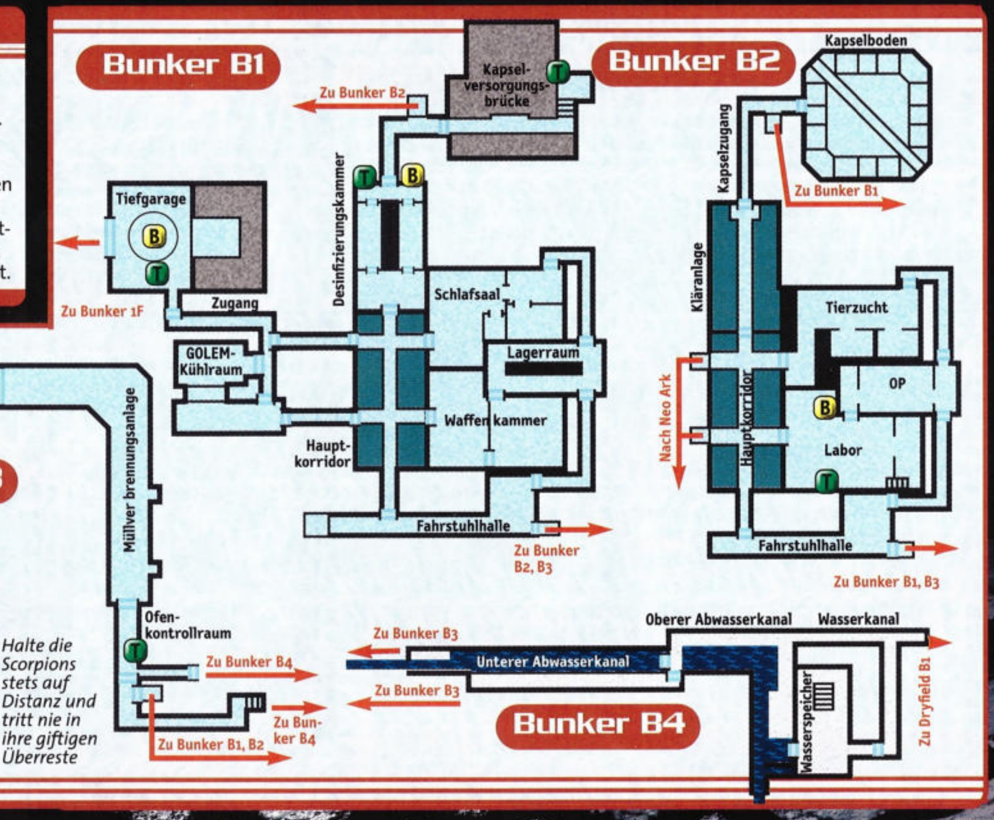
Kaum ist dieser Obermotz besiegt und seine Hinterlassenschaft in Form von Kyles **P229-Pistole** sowie einem **Jumper** eingesammelt, feiert das Biest Wiederauferstehung... jetzt hast Du es aber mit einem Blizzard Chaser Zombie zu tun. Schieß erst mit einer schwachen Waffe auf die vier Fässer, um jeweils knapp 25 der insgesamt 30 HP „abzuziehen". Warte nun, bis der Blizzard Chaser Zombie neben einem solchen Fass steht, und zerstöre es mit einem einzigen Schuss. Die folgende Explosion fügt dem Monster satte 400 HP Schaden zu. So solltest Du der Kreatur problemlos 1.600 ihrer 2.500 HP abziehen können. Danach gilt die gleiche Strategie wie gegen den Blizzard Chaser – achte vor allem auf das Brüllen!



Fass tot, Monster verwundet: Die explosiven Gegenstände nützen Dir beim Fight

19 Ab in den Bunker!

Um die Höhle nach dem Kampf durch das Tor im Südwesten verlassen zu können, musst Du dieses entriegeln. Geh hierfür zurück in die „Zuflucht" und zieh am Schaltplan den **Jumper** heraus. Setz ihn und den in der Höhle gefundenen ins obere beziehungsweise untere Loch. Nun kannst Du von der Höhle in der West-Mine aus in den südlichen Geheimgang, an dessen Ende ein Lift in den Bunker führt.



Halte die Scorpions stets auf Distanz und tritt nie in ihre giftigen Überreste

20 Die geheime Waffenkammer

Von der Fahrstuhlhalle des Bunkers B1 aus geht es zunächst in den südlichen Wartungsflur und dann in den Lagerraum. Hier stößt Du an der Nordwand auf eine **Munitionskiste** und im Regal auf einen **Beutel Ringer-Lösung.**

Vom nördlichen Wartungsflur aus erreichst Du anschließend den Schlafsaal, wo Du Dir genau merken solltest, welche Personen in den Betten nächtigen...

Die verbleibende Tür führt zum Hauptkorridor, von wo aus Du zunächst die Waffenkammer im Südosten betrittst. Neben einer Einkaufsmöglichkeit darfst Du endlich die Schwarze Karte aus dem Akropolis Tower einsetzen. Dank ihr kannst Du einen abgetrennten Teil der Waffenkammer betreten und Dich mit **Munition** versorgen. Außerdem liegt eine **SP12-Schrotflinte** herum.


Munition fassen: Die geheime Waffenkammer und ihre Schätze erreichst Du nur mithilfe der Schwarzen Karte aus dem Akropolis Tower

21 Flucht à la „Star Wars"

Im Norden des Hauptkorridors liegt die Desinfizierungskammer, deren westlicher Korridor weiter nach Norden führt. Der östliche Korridor ist für den Rückweg nach Süden gedacht, also erst später passierbar. Neben einer Kiste zum Ablegen von Gegenständen sowie einem Telefon gibt es keinen Grund, sich länger als unbedingt nötig in diesem Raum aufzuhalten. Der Lift im angrenzenden Kapselzugang führt Dich nach unten.

Hinter dem Kapselzugang auf Ebene B2 erreichst Du schließlich den hiesigen Hauptkorridor. Von dort aus geht es im Nordosten zur Tierzucht, wo Du neben einer Dose **Cola** auch eine **9mm-P.B.-Munitionskiste** ausfindig machst. Die nun folgende Begegnung im angrenzenden nördlichen Wartungsflur lässt Dich in die Desinfizierungskammer auf Ebene B1 zurückkehren. Vor dem Durchqueren der Kammer solltest Du den Spielstand sichern, denn das plötzlich einströmende Gas zwingt Dich, durch den Müllschacht in der Nordwand zu fliehen.

Du landest in der Müllhalde auf Ebene B3, wo Du gleich nach einer **9mm-Hydra-Munitionskiste** und einer **9mm-P.B.-Munitionskiste** fahnden solltest. Beim Versuch, die Halle zu verlassen, zwingt Dich ein Glutton-Monster zum Kampf.


Ab in den Abfall: Deine einzige Chance, aus der Desinfizierungskammer zu entkommen, ist der Müllschacht

22 Das Moddermonster mit den zwei Leben

Setz die Parasite Energy „Energyshot" ein, um dann auf das geöffnete Maul des Gluttons zu schießen – nie auf die Schultern ballern! Achte darauf, nicht vom Saugatem des Gluttons in die unmittelbare Nähe seines Mundwerks gezogen zu werden. Den Säureregen-Attacken ist leicht auszuweichen (nie dorthin stellen, wo ein Schatten entsteht), vor dem giftgrünen Nebel bist Du nahe beim rechten Glutton-Bein sicher.

Nachdem Du das Wesen um 3.000 HP erleichtert hast, kannst Du die Müllverbrennungsanlage betreten – zusammen mit dem Glutton, denn das Monster war leider nur kurzzeitig betäubt. Statt eines weiteren Feuergefechts lauf nach Süden bis zur Nische in der Ostwand. Tritt auf das Bodenpedal, um die Fahrstuhlplattform hochzufahren. Lauf anschließend auf die Plattform und lock den Glutton mit Schüssen auch auf den Fahrstuhl. Du rennst daraufhin sofort weiter nach Süden und siehst den Glutton dank seines Eigengewichts versinken. Wenn Du danach den Bodenschalter in der nächsten Ostwand-Nische betätigst, wirst Du Zeuge, wie leicht ein Glutton platt zu machen ist.



Halt's Maul: Dem saugenden Glutton stopfst Du mit reichlich Salven das Mundwerk



Lock den Glutton später mit Schüssen auf den Lift, um ihn zu zerquetschen

23 Wiedersehen mit Kyle

Bevor Du im Süden zweimal gegen die dort befindliche Tür klopfst, lauf innerhalb des Evakuierungszeitlimits zum Westende der Müllhalde zurück. Nimm dort den **Ring**, also das **Medizin-Rad**. Leg es wie das Weihwasser in eine Deiner Taschen, um so künftig nach manchen Kämpfen Bonusgegenstände zu erhalten.

Im Ofenkontrollraum, in dem sich auch ein Telefon befindet, triffst Du endlich Kyle Madigan wieder. Danach betrittst Du den unteren Abwasserkanal auf Ebene B4.

Lauf den Kanal entlang, bis Du den Wasserspeicher erreichst. Um dort das Wasser aus dem östlichen Becken abzulassen, musst Du an dem Terminal einen Code (4) eingeben. Ein Tipp für des Rätsels Lösung hängt an der Wand...

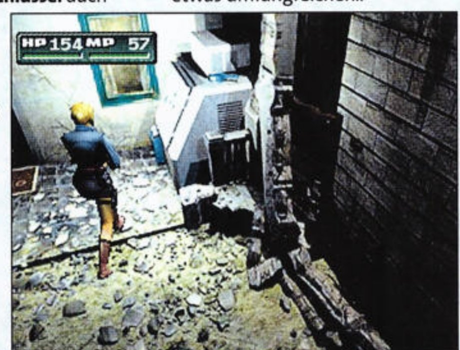
Nachdem Du dann im kniehohen Nass eine Dosis **MP-Wasser Lv.2** an Dich genommen hast, betrittst Du den Wasserkanal. Das Vollmond-Tor im Osten ist (noch) verschlossen, daher bleibt Dir nur der Weg nach Westen zum Oberen Abwasserkanal. Im Süden hängt eine Bedientafel für das Vollmond-Tor, einen nützlichen Tipp für die Bedienung findest Du hingegen im Westen. Nach der letztendlichen Eingabe des richtigen Codes (5) öffnet sich das Vollmond-Tor und Du kannst auf diesem Weg nach Dryfield zurückgehen.

24 Ein lohnenswerter Abstecher

Erneut in Dryfield angekommen, folgst Du dem Hund Flint zum Wasserturm. Oben auf ihm hat sich der angeschlagene Pierce versteckt. Um seine Schmerzen zu lindern, musst Du einen Eisbeutel aus der Kühltruhe von nördlich der Hauptstraße besorgen.

Erfrische Pierce insgesamt dreimal, und Du erhältst neben dem **Geländewagenschlüssel** auch noch eine Dose **Cola**, eine Dosis **MP-Wasser Lv.2** sowie einen **Papierumschlag**, genauer gesagt einen **Ofuda**. Verstau diesen Gegenstand in einer Deiner Taschen, um Deine Parasite Energies fortan um satte 50% zu verstärken.

Vor der Tankstelle steht immer noch Dein schrottreifer Wagen. Dort hat Pierce auch seinen Geländewagen geparkt. Dank des passenden Schlüssels lassen sich die **taktische Weste** und ein **Lippenstift** aus dem Kofferraum holen. Wenn Du magst, kannst Du vor Deiner Rückkehr zum Bunker erneut im Wohnwagen von Mr. Douglas vorbeischauen, denn dessen Sortiment ist mittlerweile etwas umfangreicher...



Jeden Tag eine gute Tat: Versorg Pierce auf dem Wasserturm mit drei Eisbeuteln, um nützliche Items zu erhalten

25 Das geheime Labor

Zurück im Bunker auf Ebene B4, läufst Du nach Westen, um von der Fahrstuhlhalle auf Ebene B3 mit dem Lift hinauf zur Ebene B1 zu fahren. Danach gilt es, den nördlichen Wartungsflur aufzusuchen, um dem dortigen Brain-Stinger-Wesen eine **ID-Karte** abzunehmen – nämlich die **Bowman-Karte**. Mit dieser Karte kannst Du auf Ebene B2 die nordöstliche Tür der Fahrstuhlhalle aufschließen.

Hinter dem südlichen Wartungsflur betrittst Du den OP. Nachdem Du die dortige **Ringer-Lösung** und das **Eau de Toilette** aufgenommen hast, erreichst Du durch die südliche Tür das Labor. Dort, gegenüber einem Telefon, findest Du einen PC. Um ihn zu bedienen, musst Du aber das Passwort (6) haben.

Auf der Pinnwand im nördlichen Teil des Labors findest Du einen Hinweis, um auf die Lösung zu kommen! Um dann einen Gast-Account einzurichten, musst Du drei zufällig ausgewählte Fragen richtig beantworten (siehe Rätselkasten unten).

Anschließend klingelt das Telefon. Pierce ist in der Leitung und fordert Dich auf, zum nordöstlichen Raum, der Kapselversorgungsbrücke, auf Ebene B1 zu kommen.



Das Passwort für den PC im Labor wurde durch einen Virus verändert. Anschließend heißt es für die Agentin, ein kleines „Quiz" zu überstehen

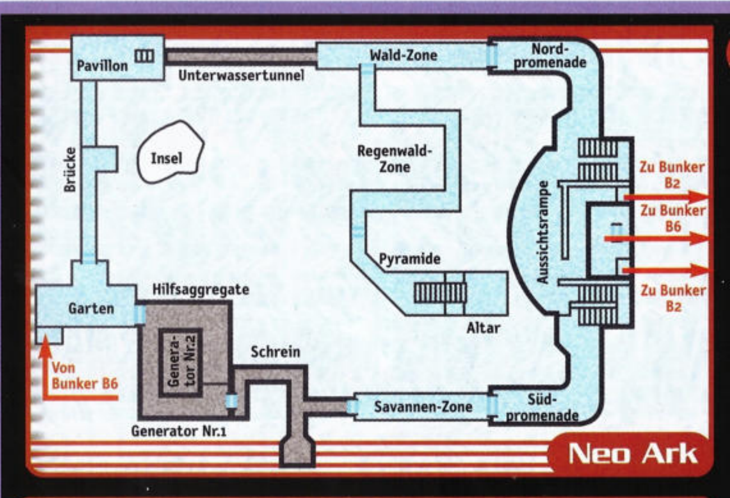
Diese Überwachungsgeräte reagieren auf Bewegungen – auch auf die von Gegnern

Rätselkasten

Die Fragen und Antworten für die Einrichtung des Gast-Accounts

Drei Fragen musst Du richtig beantworten. Sie werden zufällig aus den folgenden elf Fragen ausgewählt.

1. Welche der folgenden Organzellen besitzt DNS? **Antwort:** B – Mitochondria
2. In welcher Wüste befindet sich das unterirdische Labor? **Antwort:** B – Mojave
3. Bei wem wurden erstmals die Neo-Mitochondrien aktiv? **Antwort:** C – Kiyomi Nagashima
4. Wie bezeichnet man die Methode, mit der man Erbinformationen durch Viren umstrukturiert? **Antwort:** B – Vektor
5. Wie heißt die Ortschaft in der Nähe der Forschungsstätte? **Antwort:** C – Dryfield
6. Nennen Sie die Eigenschaften der Mitochondrien-Erbmasse. **Antwort:** A – Matriarchar
7. Wie bezeichnet man bildlich den afrikanischen Stamm, der als Ursprung der Menschheit gilt? **Antwort:** B – Mitochondria Eve
8. Welcher Staatsorganisation ist die M.I.T.F. unterstellt? **Antwort:** B – FBI
9. Bei welcher Opernsängerin wurden erstmals in den USA die Neo-Mitochondrien aktiv? **Antwort:** A – Melissa Pierce
10. Welche Lebewesen besitzen Mitochondrien? **Antwort:** B – Krebstiere
11. Welche chemische Verbindung produziert das Mitochondrium? **Antwort:** A – ATP



26 Aufbruch in eine geheimnisvolle Welt

Pierce macht Dich auf der Kapselversorgungsbrücke – auf der es auch ein Telefon gibt – mit den Überwachungseinrichtungen des Bunkers vertraut.

Öffne zuerst das Nordwesttor im Hauptkorridor auf Ebene B1 (Kamera A), aktiviere den Fahrstuhl (Kamera C) und schalte das Sicherheitssystem aus (Kamera E). Nun geht's ab zur Ebene B2. Betritt den nördlichen Lift im Hauptkorridor, um die Neo Ark zu erreichen.

Von der Aussichtsrampe wendest Du Dich erst nach Süden, bis Du den Schrein erreichst. Gegenüber der westlichen Tür findest Du eine Tafel, auf der Symbole zu sehen sind. Im südlichen Teil des Schreins befindet sich eine Art Puzzle-Platte, wo Du die gleichen Symbole findest.

Ordne die Symbolgruppen einer Farbe in die richtige Reihenfolge und beachte, dass die Farbmarkierungen am Rand verbunden und das Feld rechts unten frei sind. Du musst die roten Steine richtig anordnen, damit sich die westliche Tür zum Generator Nr.1 öffnet.



Klick auf das Feld „Operate", um auf den Überwachungsmonitoren anschließend Tore zu öffnen


Präg Dir die Anordnung der Symbole gut ein, um im Süden des Schreins...


...die Symbolplatten jeweils einer Farbe nacheinander anzuordnen

27 Der erste Bio-Generator

Zerstöre in der Nordwestecke des Generators Nr.1 das Lebenserhaltungssystem des Proto-Generators und eliminiere dann das Wesen. Nun geht es zurück auf die Aussichtsrampe und weiter nach Norden.

Der Pfad schwenkt westwärts und führt Dich in die Wald-Zone. Auch wenn es dort eine Abzweigung nach Süden gibt, folgst Du weiter dem westlichen Weg, bis Du die Promenade erreichst. Präge Dir auf der dortigen Steintafel auf jeden Fall die Anordnung der Symbole ein.

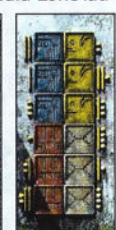
Weiter im Süden liegt der Garten, in dem Du ebenfalls eine Steintafel genauer begutachten solltest. Dann musst Du zurück zur Wald-Zone laufen und dort den Weg nach Süden einschlagen. Vor der Pyramide drehst Du das Relief auf der senkrechten Steinplatte bis zum Anschlag und steigst dann auf den Altar.

Wenn Du Dir die Symbole der beiden Steinplatten eingeprägt hast und die Zeichen auf dem gedrehten Relief richtig deutest, weißt Du, auf welche der farbigen Altar-Steinplatten Du wie oft treten musst...

Der Code 7 von der Steintafel auf der Promenade zaubert einen Hebel hervor, um die Brücke südlich der Promenade zu verschieben.

Der Code 8 aus dem Garten öffnet jetzt die östliche Gartentür zu den Hilfsaggregaten.

Diese Steintafeln verraten Dir dank des runden Reliefs, wie Du die Steinplatten auf dem Altar zu betreten hast







28 Ein Abstecher auf die Insel

Hast Du die Brücke verschoben, kannst Du die Insel betreten und findest dort neben einem **Lippenstift** auch eine Bodenluke. Klettere die Leiter hinab, um in der Unterwassergalerie einen harten Kampf auszufechten, bei dem Dir die Parasite Energy „Pyrokinesis" von unschätzbarem Wert sein wird.

Nach Deinem Kampf treibt ein **Schädelkristall** im Wasser, den Du aufnehmen und verstauen solltest. Dank ihm erhöht sich der Schaden, den Deine Waffen verursachen.

29 Hilfsaggregate erreicht – und dann?

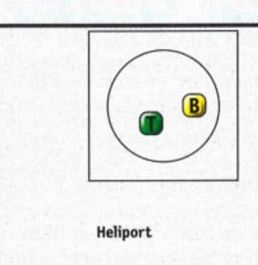
Betritt nun durch die östliche Gartentür den Bereich Hilfsaggregate. Dort, am Ende des Gangs, steht eine **9mm-Hydra-Munitionskiste**. Die Treppe führt zum Generator Nr.2. Terminiere das Lebenserhaltungssystem (in der Südostecke) und schalte dann den Beta-Generator aus.

Danach geht es zurück zur Aussichtsrampe und von dort mit dem Lift zurück auf die Ebene B2. Lauf nun zum südwestlich gelegenen Fahrstuhl, und Du gelangst in den EVE-Zugangstunnel. Der dortige Aufzug bringt Dich auf Ebene B6. Im Trainingsraum wartet bereits ein Puppet Stinger.

30 Kampf im Trainingsraum

Schütz Dich zunächst mit den Parasite Energies „Antibody" und „Metabolism" und stärke Dich mit „Energyshot". Zerstöre dann als Erstes die beiden Derangement Machineries an den Seitenwänden.

Lauf anschließend zum linken Bein des riesigen Puppet Stingers, um den „kleinen Jungen" in die Reichweite Deiner Parasite Energy „Plasma" zu bekommen. Nach dem Einsatz von „Plasma" (am besten, wenn sich ein Energiefeld zwischen den Händen des Puppet Stingers aufbaut), ist die Konzentration des „Jungen" gestört. Dies führt dazu, dass kurzzeitig das Schutzschild des Puppet Stingers lahm gelegt wird. In den folgenden Sekunden gilt es, auf das Monster zu ballern, was die Magazine hergeben.



Störe mit der Parasite Energy „Plasma" die Konzentration des „Jungen", um das Schutzschild des großen Monsters kurz auszuschalten



31 Eine unerwartete Wendung

Zusammen mit dem eintreffenden Kyle gehst Du ins Kinderzimmer, wo sich der „Junge" als... psst, das wird nicht verraten!

Im Kinderzimmer liegen neben allerhand Spielsachen auch ein **MD-Player** und ein **Beutel Ringer-Lösung** herum. Heb auch das klingelnde Telefon ab und flieh danach vom Zuchtlabor (in der Nordostecke ist **Protein** zu finden) mit dem Lift zum Abschnitt Neo Ark. Dort musst Du die Aussichtsrampe erreichen, um mit dem Fahrstuhl hoch zur Ebene B2 zu gelangen.

Zwischenzeitlich wird Dir außerdem klar, dass Du den „Heliport" erreichen musst. Hierfür nimmst Du vom Hauptkorridor auf der Ebene B1 die nordwestliche Tür zum Übergangstunnel. Frische jedoch zuvor Deine Munitionsvorräte in der Waffenkammer auf und geh zur Kapselversorgungsbrücke. Dort findest Du eine **Notiz**, woraufhin Du die Zentrale anrufen solltest...

Sobald die Desert Chaser den Kopf senken, steht ihre Laufrichtung fest

Heliport
Schutzwall
Fahrzeug-schleuse
Parkgarage
Wachstube
Zu Bunker B1
Bunker 1F

32 Hilfe ist nah!

Hinter dem Übergangstunnel liegt der Zugang und dahinter die Tiefgarage inklusive eines Telefonanschlusses. Nachdem Du den **Autoschlüssel** aufgenommen hast, drückst Du am Bedienpult die Knöpfe Rot, Grün, Gelb und „Call", und Du findest auf der Rampe eine **Zusatztasche**. Hiernach wähl die Knöpfe Gelb, Blau und „Call", um den Elektro-Jeep hochzuholen.

Fahr nun unter Verwendung des Autoschlüssels in die Mitte der Tiefgarage und öffne vom Pult in der Nordwestecke (Bowman-Karte benutzen) das Haupttor. Schließlich erreichst Du die Parkgarage auf Ebene 1F. Folge dem Weg, um in der Fahrzeugschleuse einen **Teddybär** zu finden. Geh dann zunächst weiter nach Süden. Dort, in der Wachstube, musst Du den Schalter in der Ostwand betätigen, damit sich das westliche Tor in der Fahrzeugschleuse öffnet. Das Tor im Schutzwall dahinter lässt sich mittels des Pults öffnen. Anschließend erhältst Du auf dem Heliport unerwartet Verstärkung.



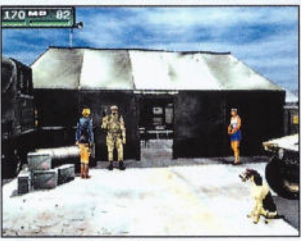
An dem Bedienpult der Tiefgarage holt diese Tastenkombination den Elektro-Jeep hervor

33 Zurück in die Hölle!

Im Zelt des Kommandeurs regenerierst Du all Deine HP und MP und darfst – falls Du möchtest – telefonieren und Dich mit einem **Beutel Ringer-Lösung** sowie **vier Airburst-Patronen** eindecken.

Vor dem Zelt warten Jodie und der Hund Flint mit einem **Brief von Mr. Douglas** und einer Dosis **MP-Wasser Lv.2** auf Dich. Jodie hat all Deine in Kisten gelegten Ausrüstungsgegenstände eingesammelt und hält sie in einem Container parat. Sprich zudem den Soldaten an, um Dich aus den **Munitionskisten mit 9mm-P.B.-, 9mm-Hydra-, Buckshot-, Granaten- und 5.56-Rifle-Patronen** zu bedienen.

Der Soldat neben dem LKW verkauft zudem nützliche Utensilien, während Dich Flint zum „Jungen" führt. Halte ihm hierfür einfach nur den Teddybär unter die Spürnase.



Vor dem Zelt auf dem Heliport erwartet Dich jede Menge Ausrüstung

34 Für eine Handvoll BP

Zurück im Bunker auf Ebene B1 führt vom Zugang eine Tür im Südwesten in den GOLEM-Kühlraum. Dort findest Du Pierce und rettest ihm abermals das Leben.

Flint begleitet Dich anschließend bis in die Desinfizierungskammer. Dort stößt Du auf einen verletzten Soldaten und gehst nach einem Plausch automatisch weiter. Mach aber nochmals kehrt und kehr zum Soldaten zurück. Der wurde nämlich von Flint hinaus- und in die Tiefgarage geführt. Begib Dich gleichfalls dorthin, und Du darfst abermals aus jetzt noch erweiterten Militärbeständen einkaufen (beste Waffe: der **MM1-Granatwerfer** für 23.500 BP) und Dich wie vorhin aus **diversen Munitionskisten** bedienen. Kehr dann zur Desinfizierungskammer zurück, sortiere Dein Inventar und speichere ein letztes Mal (!).

Danach geht es auf die Kapselversorgungsbrücke. Nach einer Sequenz musst Du mit dem Lift vom Kapselzugang zur Ebene B2 hinabfahren und den östlich gelegenen Kapselboden betreten.



Rette gemeinsam mit Flint den Soldaten, und Du kannst in der Tiefgarage neue Einkäufe machen

35 Der Vorgeschmack aufs Finale

Der erste Endgegner, der Reactor, ist relativ einfach zu besiegen. Wende Dich sofort nach links und lauf den Rundweg entlang. In der dritten Ecke, auf einer erhöhten Plattform, stoppst Du und zerschießt (am besten mit der MM1 und normalen Granaten) zunächst den Kopf und ein Schulterteil der Kreatur.

Hiernach öffnet sich die Brust des Reactors, was für Dich den sofortigen Rückzug bedeutet. Lauf schnellstens bis zur nächsten, tiefer gelegenen Ecke zurück, um so dem Feuerangriff auszuweichen.

Konzentriere Dich nun auf den Bauch, denn sobald dieser zerstört ist, bewegt sich der Reactor deutlich langsamer. Renn, sobald sich der Reactor wieder in Deine Richtung dreht, auf die obere Eckplattform und feuere auf die geöffnete Brust. Wenn Du ihr alle 3.500 HP abgezogen hast, gibt der Reactor seinen Geist auf. Beim Kampf sind die Parasite Energies „Antibody" und „Energyshot" extrem nützlich.



Den Reactor schwächst Du zunächst von dieser erhöhten Eckplattform aus

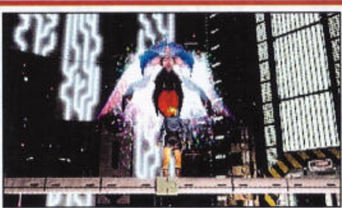
36 „Save me!"

Setz nach dem Kampf an dem rot blinkenden Gerät die Bowman-Karte ein, um den letzten Gegner, den Saver, herbeizurufen. Überprüfe nochmals den Inhalt Deiner Taschen.

Das sollte drinliegen: Deine beste Waffe, passende Munition, Schädelkristall, Weihwasser, der Ofuda, ein Lippenstift (macht gegen die Statusveränderung „Silence" immun) und der MD-Player (Immunität gegen „Confusion" und „Berserker"). Auch jede Menge Medizin solltest Du haben, am besten Ringer-Lösung.

Der fliegende Saver verfügt neben seinen 12.000 HP über ein vielfältiges Angriffsrepertoire. Schütz Dich stets mit „Antibody" und halte das Wesen auf Distanz. Vielen seiner Attacken kannst Du durch Weglaufen entgehen.

Setz Deine beste Waffe ein (MM1!) und vergiss nicht, Dich regelmäßig zu heilen. Wenn Du keinen Lippenstift und MD-Player bei Dir trägst, kannst Du Dich mittels der Parasite Energy „Metabolism" vor Statusveränderungen schützen beziehungsweise diese aufheben. Die Parasite Energy „Abobiosis" (erst erlernbar, wenn „Necrosis" und „Plasma" auf Level 3 sind) lähmt den Saver für kurze Zeit, was Dir manchen „Freischuss" einbringt. Viel Glück bei diesem Kampf!



Für das letzte Gefecht im Spiel solltest Du Dich bestens vorbereiten. Wie? Siehe links!

Was kommt nach dem Durchspielen?

In allen neuen Spielmodi ist das Erlernen der Parasite Energies nun mit weniger EXP-Kosten als zuvor verbunden. Die EXP- und BP-Anfangswerte hängen von den zuvor erlangten EXP und BP ab. Je mehr Monster Du also erlegst, desto höher ist Dein EXP- beziehungsweise BP-Kontostand zu Beginn der nächsten Runde. Nach jedem erfolgreich beendeten Einsatz erhältst Du drei von insgesamt 39 neuen Ausrüstungsgegenständen, die Du jedoch nur im Replay Mode erwerben kannst – halte nach einer „Gunblade" Ausschau!

Replay Mode: Verfügbar nach dem ersten Einsatz. Alle Monster sind bedeutend schwächer und daher leichter zu beseitigen. In den Waffenkammern und bei Mr. Douglas erhältst Du die neuen Ausrüstungsgegenstände. Zudem lassen sich Parasite Energies auch käuflich erwerben.

Bounty Mode: Verfügbar nach dem ersten Einsatz. Die Kreaturen besitzen die doppelte Stärke. Das heißt, sie fügen Dir den doppelten bisher gewohnten Schaden zu. Im Gegensatz dazu ist die Kraft Deiner Waffen um 25% verringert. Darüber hinaus erscheinen die Golem-Wesen bereits im Akropolis Tower.

Supportless Mode: Verfügbar nach dem ersten Einsatz und nach erstmaligem Beenden des Bounty Mode oder des Replay Mode. Alle Monster besitzen die dreifache Körperkraft, so dass Du mit nur einem einzigen Schlag getötet werden kannst.

Nightmare Mode: Verfügbar nach dem erstmaligen Beenden des Supportless Mode. Deine Waffen besitzen nur 60% der gewohnten Stärke, während die Monster dreimal so stark wie gewöhnlich sind. Zudem beginnst Du den Nightmare-Modus mit nur 50 HP statt der gewohnten 100 HP. Als letztes Übel machen zahlreiche Golems Deine Einsatzgebiete unsicher.

Auflösungen der Rätsel

1. Der Code für die **Brücke** lautet **561**.
2. Der Code für die **Kasse** lautet **3033**.
3. Der Code für den **Tresor** lautet **4487**.
4. Die Zehnerstelle für das Kennwort am Terminal lautet **„1"** und die Einerstelle **„8"**.
5. Die Zehnerstelle für das Kennwort an der Bedientafel lautet **„1"** und die Einerstelle **„5"**.
6. Geh zurück in den Schlafsaal und nimm vom Bett Yoshidas die **PC-Zeitschrift**, also das **Magazin Aeris <September>**. Darin steht, wie sich das neue Passwort aus dem alten ableitet. Somit lautet das neue Passwort für den PC im Labor **A3EILM2S2Y**.
7. Die **Bodenplatten** muss man nacheinander in der angegebenen Häufigkeit betreten: **sechsmal Blau, zweimal Weiß, dreimal Rot und fünfmal Gelb**.
8. Die **Bodenplatten** muss man in dieser Reihenfolge betreten: **Rot, Gelb, Blau, Weiß, Blau, Weiß, Rot, Gelb, Weiß, Blau, Gelb, Rot**.

Tony Hawk's Skateboarding

Brauchst Du Medaillen und Videos für den Aufstieg in die nächste Skater-Liga? Hier ist die TRIX-Lösung für alle Aufgaben des ersten „Tony Hawk's" – mit praktischen Tipps für die drei Skate-Turniere.

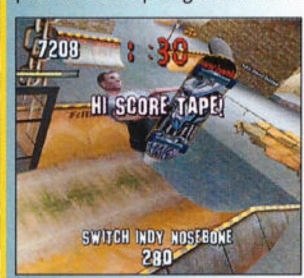
Auf sämtlichen Geländern und Kanten kannst Du grinden

Warehouse Woodland Hills

Um Dich an die Steuerung zu gewöhnen und die ersten Tricks zu üben, düst Du im Lagerhaus in die Halfpipe: Hier gelingen die höchsten Sprünge und schenken Dir ausreichend Zeit für ausgefeilte Manöverkombinationen. Am wichtigsten ist das Verbinden von Grabtricks und Drehungen, um Deine Punkte zu vervielfältigen. Übe vor allem die Manöver mit schrägem Steuerkreuzkommando.

5.000 Points

Die erste Mission im Lagerhaus verlangt einen Highscore von 5.000 Punkten: Düse am Start nicht geradeaus, sondern über die Rampe rechts in die Halle. Spring nun mit einem 540 Nosegrab oder einem ähnlichen Manöver über die Halfpipe: Dafür gibt's 3.500 Punkte oder mehr. Anschließend rollst Du in die Halfpipe und erspielst mit ein paar lockeren Sprüngen den Rest.



Die 5.000 Punkte erringst Du mit wenigen Sprüngen in der Halfpipe

Smash the Boxes

Die fünf Kisten zerschmetterst Du mit Leichtigkeit: Die erste steht am Start gleich rechts neben Dir ①. Die zweite erreichst Du, wenn Du die Rampe herunterfährst und hinter der Halfpipe auf den Absatz springst ②. Die dritte Kiste steht auf der Rampe ③: Flitz direkt auf sie zu und halte ↑ und die Hüpftaste gedrückt, um auf die Rampe zu springen. Anschließend bretterst Du durch die Kiste auf dem Absatz ④ und düst ebenfalls mit der Kombination [↑ und Hüpftaste] zur letzten Kiste auf der Terrasse ⑤.



Timing ist wichtig: Um auf den Absatz ② zu springen, lässt Du rechtzeitig vor der Kante die Hüpftaste los

Get S-K-A-T-E

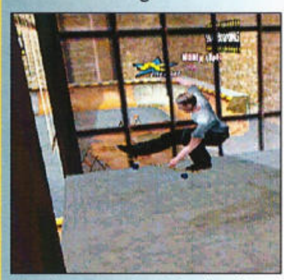
Flitz nach Deinem Start geradeaus die Rampe hinunter, lenke nach links und spring über die Doppelrampe, um Dir das **S** ⑥ zu schnappen. Das **K** ⑦ findest Du über der nördlichen Rampe: Nimm viel Anlauf! Beim Rückweg holst Du Dir mit einem kleinen Sprung das **A** ⑧ über dem Taxi. Anschließend hüpfst Du mit großer Geschwindigkeit über die Halfpipe, um das **T** ⑨ zu erreichen. Das **E** ⑩ findest Du auf der Terrasse in der Nähe der fünften Kiste.



*Großzügig programmiert: Um Dir das **T** über der Halfpipe zu schnappen, musst Du nur ungefähr in seine Richtung springen*

Hidden Tape

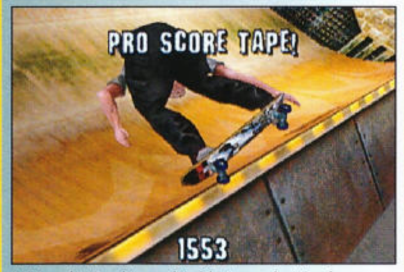
Das versteckte Videoband im Lagerhaus ist schnell gefunden: Es hängt in einem Käfig über der Halfpipe ⑪. Düse einfach nach dem Start die rechte Rampe nach unten und spring mit einem mächtigen Satz in den Käfig.



Um das versteckte Videoband in dem Käfig zu erreichen, hältst Du Dich nach der Rampe rechts

15.000 Points

Für den 15.000-Punkte-Highscore hast Du Übung nötig: Starte wie bei der 5.000-Punkte-Mission mit einem mächtigen Sprung über die Halfpipe und erspiele dann in der Halfpipe die restlichen Punkte. Kombiniere die verschiedenen Grabtricks Deines Skaters mit Drehungen, um die Punkte zu vervielfältigen. Führst Du mehrmals den gleichen Trick aus, gibt's weniger Punkte.



Nütze die Punktemultiplikatoren bei Drehungen, um in der Halfpipe 15.000 Punkte zu erspielen

Schoolhouse Miami

Auf dem Schulhof in Miami erwarten Dich riesige Sprünge vom Dach, Grinds über Esstische und lange Geländer: ein wahres Paradies für mutige Brettakrobaten! Von der Basketballhalle ist auf der Karte rechts nur das Dach eingezeichnet: Um ins Innere zu gelangen, düst Du nach dem Start geradeaus unter das Blechdach und flitzt nach rechts durchs Eingangstor, das sich automatisch öffnet.



7.500 Points

Um die erste Videokassette im Schulhof abzuräumen, benötigst Du 7.500 Punkte: Lenke gleich am Start scharf nach links und düse dort die Abfahrt hinunter auf den Schulhof. Du gelangst zu einem blauen Schwimmbecken ①, das wie die Halfpipe mächtige Sprünge möglich macht – ein paar Stunts und Du hast den Highscore. Achte auf den schrägen Nichtschwimmerbereich des Beckens, in dem keine Landung möglich ist.



Mit den kräftigen Sprüngen im leeren Becken ist ein Highscore von 7.500 überhaupt kein Problem

Grind 5 Tables

Um diese Mission perfekt zu meistern, ratterst Du über fünf Tische: Hüpf auf sie und drück die Grindtaste. Den ersten Tisch ② erreichst Du mit einem Sprung nach links von der Startrampe. Danach düst Du geradeaus weiter über die Treppe in den Schulhof hinunter.

Links nach der Treppe findest Du den zweiten Tisch ③. Flitze geradeaus weiter über die Brücke und Du stößt auf den dritten Tisch ④. Anschließend lenkst Du scharf nach rechts und bretterst zu Nummer vier ⑤. Den letzten Tisch ⑥ findest Du in der Nähe des Schwimmbeckens ①.



Gleich nach dem Start befindet sich links unter Dir der erste Schultisch ②



Randfahrer: Hüpf nicht einfach wahllos mitten über die Tischplatte...



...denn nur am Rand kannst Du zum siegreichen Grind ansetzen

Get S-K-A-T-E

Die fünf Buchstaben des Worts „Skate" findest Du auf folgender Route: Düs die Rampe geradeaus hinunter und schlittere mittels Grind über das Geländer neben den Treppen – hier sammelst Du das **S** ⑦. Für das **K** ⑧ hüpfst Du danach über die Doppelrampe. Flitz geradeaus weiter und Du gelangst zu einer Mauer, auf der sich das **A** ⑨ befindet. Folge dem Verlauf der Mauer und Du braust direkt zu dem Buchstaben **T** ⑩ über der Halfpipe. Das **E** ⑪ entdeckst Du auf dem Geländer zwischen den beiden Schwimmbecken (① und ⑮).

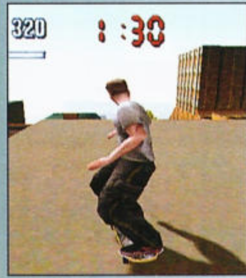


*Im Schul-Level gelangst Du an die meisten Buchstaben mit einem Grind – hier erringst Du gerade das **S***

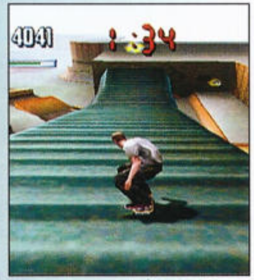
Hidden Tape

Um die versteckte Videokassette im Schulhof zu erreichen, benötigst Du exaktes Sprungtiming: Hüpf nach dem Start gleich nach rechts vom Dach und nimm die Rampe auf das gegenüberliegende Dach. Hier befindet sich eine Betonplattform ⑫, die Du mit einem Sprung über die Metallrampe davor erreichst.

Oben angekommen, brems ab und richte Deinen Skater auf den Balken zum gegenüberliegenden Dach ⑬ aus: Statt über den Balken zu fahren, hüpfst Du mit einem Grab über den Abgrund. Folge nun dem Dach in den Schulhof: Am unteren Ende findest Du die Videokassette ⑭.



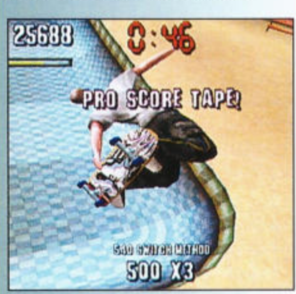
Halt auf der Plattform ⑫ an und richte Deinen Skater aus



Brettere das grüne Dach ⑬ hinab: Das Hidden Tape wartet

25.000 Points

Für 25.000 Punkte im Highscore düst Du in eines der beiden Schwimmbecken ① und ⑮ oder in die Halfpipe ⑯ und zeigst spektakuläre Manöver. Kombiniere Flips mit Grabs und Drehungen, um für einen Sprung über 4.000 Punkte abzuräumen. Die Aufgabe ist nicht besonders schwer, mit etwas Übung erreichst Du 50.000 Punkte oder mehr.



In Schwimmbecken oder Halfpipe sprengst Du den Highscore leicht

Text: Oliver Ehrle, Knut Gollert

Mall New York



Das Einkaufszentrum (engl. Mall) von New York ist abgeriegelt – Deiner Kür steht nichts im Weg. Jede Menge Geländer und Treppen laden zu spektakulären Grinds und Grabtricks. Ganz unten in der Tiefgarage empfangen Dich die Cops. Fahr die vergitterten Geschäfte an den Seiten ab: Manche Tore öffnen sich, wenn Du in ihre Nähe kommst.

Special Tricks

Jeder Charakter verfügt über persönliche Spezialtricks. Du kannst sie nur ausführen, wenn Dein Special-Balken gelb ist. Leg dazu einfach einen guten Air hin und los geht's!

Tony Hawk

Stunt	Kombination	Punkte
540 Board Varial	←,← + Fliptaste	2000
360 Flip to Mute	↓, ↓ + Fliptaste	1500
Kickflip MC Twist	↓, ↓ + Grabtaste	4000
900	↓, ↓ + Grabtaste	8000

Bob Burnquist

Stunt	Kombination	Punkte
Backflip	↑, ↓ + Grabtaste	4000
One Footed Smith	↓, ↓ + Grindtaste	ab 750
Burntwist	←,↑ + Grindtaste	5000

Geoff Rowley

Stunt	Kombination	Punkte
Darkside Grind	←,↓ + Grindtaste	ab 750
Backflip	↑, ↓ + Grabtaste	4000
Double Hardflip	↓, ↓ + Fliptaste	1500

Bucky Lasek

Stunt	Kombination	Punkte
Fingerflip Airwalk	←,↓ + Grabtaste	2000
Varial Heelflip Judo	↓, ↑ + Fliptaste	2500
Kickflip MC Twist	↓, ↓ + Grabtaste	4000

Chad Muska

Stunt	Kombination	Punkte
Frontflip	↓, ↑ + Grabtaste	4000
360 Shove It Rewind	↓, ↓ + Fliptaste	1500
1 footed 5-0 Thumpin	↓, ↓ + Grindtaste	ab 750

Kareem Campbell

Stunt	Kombination	Punkte
Frontflip	↓, ↑ + Grabtaste	4000
Kickflip Underflip	←, ↓ + Fliptaste	1500
Casper Slide	↑, ↓ + Grindtaste	ab 750

10.000 Points

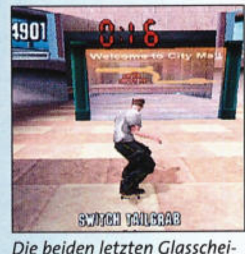
Um 10.000 Punkte zu ernten, eilst Du zu der halbkreisförmigen Rampe ① und führst ein paar Sprünge aus: Nach den letzten zwei Levels stellt diese Mission kein Problem dar.



Ein paar Sprünge an der Halbkreis-Rampe bringen locker 15.000 Zähler

Destroy 5 Directories

Wer die fünf Glaspläne zerstören möchte, nimmt diesen Weg: Die erste Scheibe findest Du am Ende der ersten Treppe ②, die zweite ③ befindet sich nach dem Raum mit dem großen Wasserbecken im ersten Stock. Die dritte Scheibe ④ wartet vor der großen Rolltreppe auf Dich. Die vierte ⑤ und fünfte ⑥ schließlich liegen direkt auf Deinem Weg in die Garage: Du kannst sie nicht verfehlen.



Die beiden letzten Glasscheiben liegen direkt auf Deinem Weg in die Tiefgarage

Get S-K-A-T-E

Auch in der Einkaufsmeile wurden die Buchstaben „Skate" versteckt: Das **S** ⑦ findest Du gleich nach dem Start über dem ersten Geländer. Anschließend hältst Du Dich rechts, um zum **K** ⑧ zu gelangen. Düse weiter bis zu dem Wasserbecken mit den beiden Rohren darüber: Auf dem linken Rohr findest Du das **A** ⑨. Das **T** ⑩ entdeckst Du auf der Plattform mit den beiden Geländern, und das **E** ⑪ schwebt über dem letzten Wasserbecken.

*Rutsch hier über das Geländer, um den Buchstaben **T** zu bekommen ⑩*

Hidden Tape

Für das Aufspüren der geheimen Videokassette brauchst Du exaktes Sprungtiming: Halte Dich nach der Halle mit dem Brunnen rechts und brettere an dem roten Auto vorbei zur Schanze dahinter. Im letzten Augenblick vor dem Sprung lenkst Du dezent nach links: Mit etwas Glück landest Du auf einer Stahlstange. Folge ihr per Grind bis zur Videokassette ⑫. Halte das Gleichgewicht und schnapp Dir die Kassette mit einem weiteren Sprung.



Der Weg zur versteckten Videokassette: Düs an dem roten Auto vorbei zur Schanze dahinter



Mit einem Sprung landest Du auf der Stahlstange, an deren Ende die Kassette wartet

30.000 Points

Um den 30.000-Punkte-Highscore zu erzielen, bretterst Du wie bei der 15.000-Punkte-Mission in die halbkreisförmige Rampe ① und zeigst beeindruckende Stunts. Auf dem Weg dorthin solltest Du mindestens 10.000 Punkte mit Sprüngen über Treppen und die zwei Rampen am Start sammeln.

Benutze auf dem Weg zu der halbkreisförmigen Rampe Treppen und Abgründe für machtvolle Sprünge

Andrew Reynolds

Stunt	Kombination	Punkte
Backflip	↑, ↓ + Grabtaste	4000
Triple Kickflip	←, ← + Fliptaste	1500
Heelflip to Bluntslide	↓, ↓ + Grindtaste	750+

Elissa Steamer

Stunt	Kombination	Punkte
Backflip	↑, ↓ + Grabtaste	4000
Judo Madonna	←, ↓ + Grabtaste	1500
Primo Grind	←, ← + Grindtaste	ab 750

Rune Glifberg

Stunt	Kombination	Punkte
Kickflip MC Twist	↓, ↓ + Grabtaste	4000
Christ Air	←, ↓ + Grabtaste	2100
Front Back Kickflip	↑, ↓ + Fliptaste	1575

Officer Dick

Stunt	Kombination	Punkte
Yeeeehaw Frontflip	↓, ↑ + Grabtaste	4000
Assume the Position	←, ← + Grabtaste	1575
Neckbreak Grind	←, ↓ + Grindtaste	ab 750

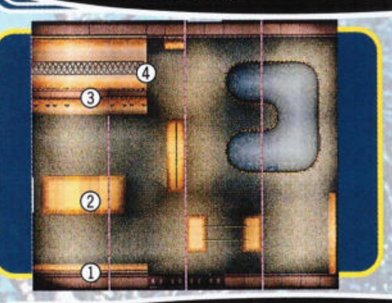
Jamie Thomas

Stunt	Kombination	Punkte
Frontflip	↓, ↑ + Grabtaste	4000
540 Flip	←, ↓ + Fliptaste	1500
One Footed Nosegrind	↑, ↑ + Grindtaste	ab 750

Private Carrera

Stunt	Kombination	Punkte
The Well Hardflip	↓, ← + Fliptaste	5500
Ho-Ho-Ho	←, ↑ + Grindtaste	2000
Somi Spin	←, ↓ + Grabtaste	5500

Skatepark Chicago



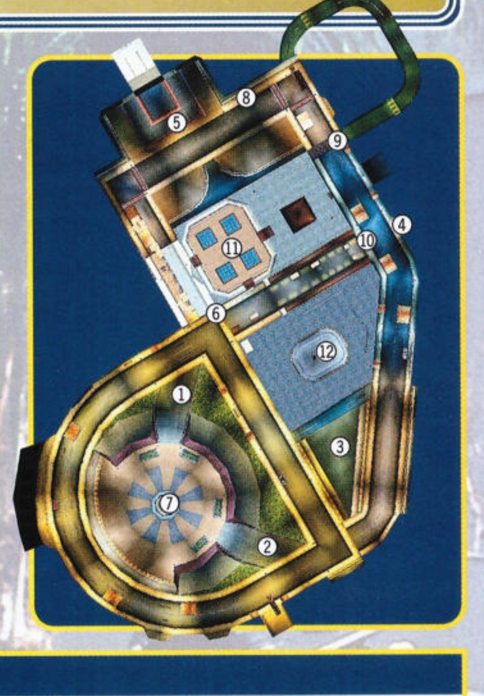
Nach den Anstrengungen und Punktejagden der vergangenen Levels ist **das erste Skate-Turnier** kein Problem: Düs ohne Umweg in die Halfpipe und zeig Deine gewagtesten Sprünge.
Ein ganz sicherer Punkte-Lieferant (20.000 Zähler) ist auch der Riesengrind über das Beleuchtungsgestänge: Nach dem Start bei ① den Special-Balken auffüllen, geradeaus durch ② preschen oder grinden und an der Kante ③ vorwärts auf das Gestänge springen (↑ + Sprung). Es bis zum Ende ④ grinden und mit schönem Grabtrick gen Boden fliegen.

Wer gekonnt auf die Rafter-Rail über der Halfpipe hüpft, kassiert 20.000 Punkte oder noch mehr



Downtown Minneapolis

In Downtown Minneapolis warten wüste Taxifahrer, riskante Sprünge von Dach zu Dach und eine mächtige Fußgängerzone mit Springbrunnen. Mach Dich beim ersten Anspielen mit der Umgebung vertraut, denn die Orientierung fällt in Downtown anfangs schwer.



15.000 Points

Um 15.000 Punkte abzuräumen, suchst Du die versteckte Videokassette (s.u.) und sammelst in der Halfpipe ⑫ auf dem Dach die restlichen Punkte: Kürze dabei den Weg durch den langen Gang ab, indem Du über die Rampe durch die Scheibe des Glasabschnitts springst.



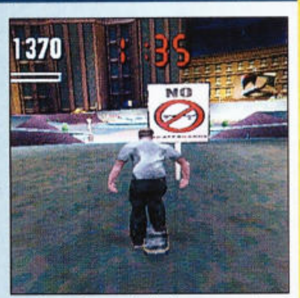
Spar kostbare Sekunden für die Halfpipe: Mit einem gekonnten Sprung über die Schanze...



...neben dem Autotransporter schaffst Du es, durch die rechte Scheibe des Glasgangs zu hüpfen

Break 5 No Skating Signs

Verbotsschilder nerven beim Skaten und müssen deshalb weg: Fahr die Mahnungen einfach über den Haufen. Düs nach dem Start geradeaus. An der Kreuzung siehst Du das erste Schild ① links in der Abfahrt zum Brunnen.
Halte Dich am Platz beim Brunnen links und Du gelangst zum zweiten Schild ②. Anschließend machst Du eine Kurve nach links und hüpfst auf das Dach ③, wo sich das dritte Schild befindet. Spring auf der anderen Seite des Dachs wieder auf die Straße und folge ihr zu den letzten beiden Schildern (④ und ⑤).



Halte Dich an die links genannte Fahrtroute und Du findest alle fünf Schilder mit Leichtigkeit

Get S-K-A-T-E

Die fünf Buchstaben in Downtown zu finden, ist kompliziert: Für das **S** ⑥ springst Du gleich nach dem Start mit der ersten Rampe auf die Mauer rechts von Dir. Folge ihr bis zu einem Geländer, das Dich per Grind zu dem Buchstaben führt.
Das **K** ⑦ findest Du anschließend über dem Brunnen. Kehr um und düs zurück zur Kreuzung: Folge der Straße den Berg hinauf, um zum **A** ⑧ beim Transporter zu gelangen.
Nutz nun die Schanze wie in der ersten Downtown-Mission beschrieben, um zum **T** ⑨ in dem Glasgang zu gelangen. Hüpf wieder in Blickrichtung durchs Glas auf die Straße und fahr die nächste große Rampe rechts an. Sie katapultiert Dich auf eine Rail und zum **E** ⑩.



*Um das **S** ⑥ zu erreichen, schlitterst Du über das Geländer und springst am Ende in die Luft*

Hidden Tape

So findest Du die versteckte Videokassette: Bei der Kreuzung nach dem Start musst Du rechts abbiegen: Folg der Straße und hüpf wie in der ersten Downtown-Mission beschrieben in den Glasgang.
Düs aufs Dach und nütz die Rampe ⑪, um Schwung für den Sprung auf das gegenüberliegende Dach ⑫ zu holen. Im Flug erhaschst Du das Videoband.



Beim Sprung auf das andere Dach findest Du das geheime Video

40.000 Points

Auch für 40.000 Punkte düst Du zu der Halfpipe ⑫ auf dem Dach, halte Dich dabei immer links: Spring unterwegs auf die Dächer der entgegenkommenden Taxis, die Dich in die Luft katapultieren. Schließ den Sprung mit einem Grabtrick samt Drehung ab und Du erhältst über 5.000 Punkte.
Nütz den mächtigen Sprung von einem Haus zum nächsten für einen Grabtrick mit Drehungen – samt Grab-Bonus erhältst Du für diesen Stunt über 10.000 Punkte. In der Halfpipe zeigst Du im Anschluss daran Deine besten Tricks.



Hüpf auf entgegenkommende Taxis und nütz den Katapult-Effekt für einen Stunt

Downhill Jam Phoenix

Der Downhill Jam fordert Deinen Skater mit mächtigen Sprüngen und waghalsigen Grinds über Abgründe. Achte auf die Wassergräben: Jeder Fehltritt kostet einige Sekunden. Obendrein erwartet Dich eine starke Halfpipe, die Dich in ungeahnte Höhen katapultiert.

20.000 Points

Wer 20.000 Punke abstauben möchte, düst mit einigen Tricks bis zur letzten Abfahrt vor dem Ziel: Hier warten rechts und links der Bahn Schanzen ①, die mächtige Sprünge ermöglichen. Sammle hier mit gekonnten Tricks die Punkte. Es lohnt sich übrigens, immer per Nollie abzuspringen.



Die Halfpipe am Ende der Strecke eignet sich hervorragend für Punktejäger

Open 5 Valves

Um die fünf Schleusen zu öffnen, musst Du die dazugehörigen Räder drehen: Das erste Rad findest Du auf der Wasserleitung ②, für den Sprung samt Grind brauchst Du aber etwas Übung.

Dann folgen drei Schanzen. Auf der mittleren findest Du das zweite Rad ③. Nun hältst Du Dich links und springst vor der großen Halfpipe über die Rampe auf die Wasserleitung, die quer über die Bahn führt. Hier öffnest Du die dritte Schleuse ④. Hüpf nach unten in die Halfpipe und folge der Bahn bis zu einem kleinen Hügel: Halte Dich genau in der Mitte der Straße und spring via Schanze auf den Felsen, auf dem sich das vierte Rad ⑤ befindet. Das letzte Rad ⑥ ist an eine Wand montiert. Du springst einfach nur dagegen. Brettere die letzte Abfahrt vor dem Ziel hinunter und Du entdeckst es an der rechten Seite. Hast Du es verpasst, hüpfst Du einfach ins Wasser und beginnst vor der Abfahrt von neuem.



Zum Öffnen des ersten Schleusenrads ② ist Übung nötig: Hüpf via Schanze auf das Wasserrohr gleich nach dem Start

Get S-K-A-T-E

Die Bergung der fünf Buchstaben im Downhill Jam ist eine anspruchsvolle Aktion: Um das **S** ⑦ zu ergattern, nützt Du die erste Sprungschanze der Bahn für einen Hüpfer nach links.

Kurz vor der großen Halfpipe erwartet Dich das **K** ⑧ am Ende eines Rohrs: Nimm die Schanze davor für einen Grind über das Rohr. Dann kehr um und eile den Berg wieder hoch:

Schliddere auf der Wasserleitung neben dem **K** quer über die Bahn zur Terrasse auf der rechten Seite. Hier findest Du das **A** ⑨. Hüpf zurück in die Halfpipe und brettere nach dem Felsen mit dem Schleusenrad über die Schanze, um das **T** ⑩ zu erreichen.

Nun kommt der schwierigste Teil: Hol Dir in der Halfpipe ① ordentlich Schwung und spring zum Rohr auf der rechten Mauer. Mit einem Grind gelangst Du abschließend zum **E** ⑪.



*Hüpf an der Halfpipe ① aufs Wasserrohr auf der Mauer und rolle zum **E** ⑪*

Hidden Tape

Das versteckte Videoband von Downhill Jam ist die schwierigste Mission von „Tony Hawk's Skateboarding": Düs zu der großen Halfpipe und grinde über die Wasserleitung ④ zur Terrasse auf der rechten Seite ⑨.

Eine zweite Wasserleitung führt Dich wieder quer über die Strecke: Der Absatz auf der anderen Seite besitzt ein Loch ⑫. Springe mittels Rampe drüber. Nun hüpfst Du auf die braune Steinbrücke, die Dich ein drittes Mal quer über die Fahrbahn führt. Auf der anderen Seite springst Du über einen zweiten Abgrund ⑬ und folgst dem Pfad bis zu einer Schanze: Hüpf so hoch Du kannst, und Du erreichst das versteckte Videoband auf einer Wasserleitung in der Mitte der Strecke ⑭.


Um das geheime Videoband zu holen, schlitterst Du von der Terrasse ⑨ via Wasserleitung auf die andere Seite


Hüpfe über den Abgrund ⑫ und anschließend auf die braune Brücke, die Dich auf die andere Seite führt


Nach einem weiteren Abgrund ⑬ springst Du mit Schwung in die Mitte der Bahn zum Tape auf dem Felsen ⑭

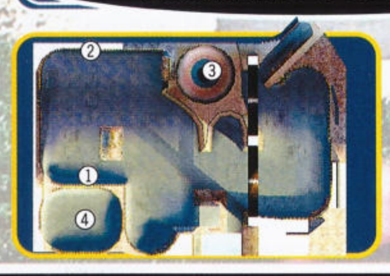
Get 40.000 Points

Um den 40.000-Punkte-Highscore zu sprengen, bretterst Du über jede Schanze und nutzt die Halfpipe ⑮ für mächtige Sprünge. An der zweiten Halfpipe ① angekommen, erspielst Du Dir die restlichen Punkte.

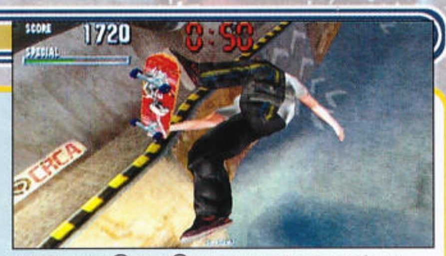


Die erste Halfpipe garantiert zwar Riesensprünge, die Landung ist wegen des Gefälles jedoch kompliziert

Burnside Portland



Das **zweite Skate-Turnier**, in Portland, ist schwieriger als der erste Wettbewerb: Um die Punkterichter zu beeindrucken, darfst Du keinesfalls stürzen. Nütze die beiden Rampen (① und ②) für mächtige Sprünge, der Abstand lässt Dir viel Zeit für die Vorbereitung eindrucksvoller Stunts. Wenn Du die Medaille das erste Mal erspielst, halte Dich vom Auge ③ und der Wanne ④ fern: Hier geben Dir die Kurven einen Drall, was die Landung erschwert und oft zu Stürzen führt.



Die Rampen ① und ② bilden eine breite Halfpipe: Du hast genug Zeit, spektakuläre Stunts vorzubereiten

Streets San Francisco

In den Straßen von San Francisco solltest Du die Gebäude genau untersuchen: Ein paar Fenster sind zerbrechlich, sie führen in versteckte Räume. Achte bei Deiner Stunt-Kür auf die schnelle Straßenbahn, die keine Rücksicht auf Skater nimmt.

25.000 Points

Nach dem letzten Turnier ist diese Aufgabe für Dich kein Problem: Düs direkt zur Halfpipe ① und zeig Deine besten Manöver.



Destroy 5 Cop Cars

Um alle fünf Polizeiwagen zu zerstören, schrammst Du mit einem Grind darüber: Der erste Wagen befindet sich beim Start links neben Dir ②.

Nachdem Du das Blumenbeet umgegraben hast, entdeckst Du den zweiten Streifenwagen in einer Parklücke ③ auf der rechten Seite. Folg der Straße und biege bei der nächsten Kreuzung rechts ab: Auf der gegenüberliegenden Straßenseite stehen noch zwei Polizeiwagen ④. Kehr zur Kreuzung zurück, fahr geradeaus und folge der Straße im Halbkreis zum letzten Einsatzwagen ⑤.



Folg der Straße um den großen Platz herum zum letzten der fünf Polizeifahrzeuge ⑤

Get S-K-A-T-E

Für die fünf Buchstaben in San Francisco musst Du schnell sein: Halte Dich nach dem Start rechts an der Wand und hüpf die Terrassengärten hinunter. Das Eckhaus besitzt zerbrechliche Scheiben, in seinem Inneren ist das **K** ⑥.

Zurück auf der Straße düst Du nach links am Blumenbeet vorbei zum Park: Halt Dich links und brettere auf die Brücke, vor der sich das **S** ⑦ befindet. Anschließend düst Du wieder am Blumenbeet vorbei nach Chinatown: Zwischen den beiden Rampen schwebt das **A** ⑧. Verlass Chinatown und brettere immer geradeaus bis zur ersten Kurve: Statt dem runden Gang in den ersten Stock zu folgen, springst Du mit den Rampen vor der Kurve auf den Steinsims des Hauses. Durch ein zerbrechliches Fenster gelangst Du dann zum **T** ⑨.

Nun kommt der härteste Teil, denn Du hast nur noch wenig Zeit: Düs zu dem mächtigen Gebäude mit dem Geländer davor, hol auf der gegenüberliegenden Rampe Schwung und spring durch das Fenster direkt an der Auffahrt. Im Inneren findest Du das **E** ⑩ über der kreisförmigen Halfpipe.



Mit einem kraftvollen Satz springst Du durch das Fenster des großen Gebäudes

Hidden Tape

Für das geheime Videoband auf dem Pavillon ⑬ benötigst Du eine mächtige Sprungschanze: Düs durchs Blumenbeet immer geradeaus zum anderen Levelende und spring auf das Kunstwerk ⑪ im Steinpark. Folge der Steinwelle und hüpf auf den Balkon des in der Nähe liegenden Gebäudes. Er führt Dich zum Balkon des nächsten Gebäudes. Folge dem Pfad bis aufs Dach und Du erblickst eine hölzerne Sprungschanze ⑫. Folge ihr und sie katapultiert Dich aufs Dach des Pavillons.



Hüpfe auf das Kunstwerk ⑪: Eine Schanze am Ende der Steinwelle befördert Dich auf den Balkon



Die Holzschanze ⑫ katapultiert Dich endlich auf das Dach des Pavillons ⑬, in dem das Hidden Tape wartet

50.000 Points

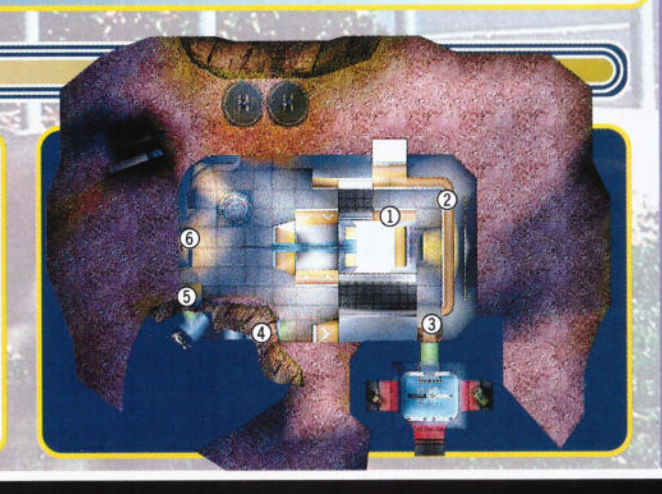
50.000 Punkte zu erreichen, ist eine schwere Aufgabe: Düs zur Halfpipe ① und zeig neben den gewöhnlichen Manövern auch die Special Moves Deines Skaters. Achte darauf, Rampen mit viel Speed anzufahren. Die Manöverliste für jeden Skater findest Du auf Seite 20.

Roswell New Mexico

Im **dritten Skate-Turnier** sitzen die strengsten Punkterichter: Hier helfen nur supertolle Combos weiter. Zeig an der Rampe ① einen tollen Grab und fahre zur Kante ② hinauf. Hier grindest Du los, variierst ab und an, um bei ③ den Gap zu überspringen. Bist Du gut gelandet, fährst Du bei ④ in den Tunnel. An dessen Ende grindest Du die Rail ⑤ direkt hinter der Tür entlang und springst zur Mauer ⑥ weiter, die wieder abgegrindet wird. Jetzt noch ein paar schöne und vor allem gestandene Specials und der Sieg ist Dein!



Für den ersten langen Grind ② brauchst Du einen vollen Special-Balken und viel Speed. Dann schaffst Du auch den Gap-Jump ③



Vandal Hearts II

Die letzten Geheimnisse beim Kampf um das legendäre Schwert sind nur mühsam zu lüften. Wenn Du aber weißt, wo die mehr als 20 zusätzlichen Gefechte versteckt sind, ist die Hälfte der Hürden schon genommen.

Grundlagen und Techniken

Kampfgrundlagen

● **Halte Dich in der ersten Runde möglichst zurück und lass die Gegner auf Dich zukommen.** So erfährst Du am schnellsten, in welcher Reihenfolge sich Deine Gegner bewegen. (Kleine Ausnahme: Heilmagier bewegen sich normalerweise zuletzt, werden aber vorgezogen, falls eine Figur verletzt wurde. Eine gute Strategie, die nicht nur übernommen, sondern auch ausgenutzt werden sollte: Provoziere die Aktion eines Magiers und schalte ihn dann mit Fernwaffen aus!)

Die Wartezeit auf den Feind kannst Du damit verbringen, Deine Leute ordentlich zu positionieren, Speerkämpfer mit „Exhort"- oder „Spirit Fruit"-Skill können in der Zwischenzeit auch die EP-Werte der eigenen Gruppe auffüllen.

● **Greif möglichst nur Gegner an, die sich bereits bewegt haben.** So vermeidest Du, dass Deine Angriffe ins Leere gehen. Versuche vorauszuahnen, welche Deiner Figuren gerade im Visier des Gegners ist. Mit etwas Gespür kannst Du so nicht nur einem Angriff ausweichen, sondern dem Kontrahenten eventuell auch noch in den Rücken fallen.

● **Gegner erleiden größeren Schaden, wenn sie bei einem Angriff von mehreren Deiner Leute umzingelt sind.** Aber Vorsicht: Verfügt der Gegner über Spezialattacken wie beispielsweise „Dervish", solltest Du solche Strategien lieber vermeiden. Informiere Dich (insbesondere bei Bossen) über die Bewaffnung und die Skills der Gegner.

● **Vorsicht auch bei der Verwendung von Magie mit Flächenwirkung: Sie nimmt keine Rücksicht auf Freund und Feind.** So kann es durchaus passieren, dass Du aus Versehen einige der eigenen Leute mitröstest oder den Feind heilst. Magier sollten immer Zaubersprüche mit Punkt- und Flächenwirkung bei sich führen.

● **Bogenschützen in erhöhten Positionen richten mehr Schaden an und haben eine größere Reichweite.** Gut, wenn Du diesen Vorteil hast, schlecht, wenn der Feind „oben" sitzt. Allerdings lassen sich bei bestimmten Höhenunterschieden keine Treffer anbringen, also nutze notfalls die natürliche Deckung des Geländes.

● **Lass den letzten Feind am Leben und weich ihm aus, um die Gegend nach Schätzen abzusuchen.** Falls der letzte Überlebende aber ein Boss ist, solltest Du (sofern möglich) lieber in einem freien Gefecht zurückkehren und die Gegend weiter absuchen.

● Und noch ein Tipp zum Sammeln von Erfahrungspunkten: Wie schon im ersten „Vandal Hearts" gilt das Erfahrungsgefälle: **Wenn eine Figur niedrigerer Stufe einer Figur mit höherem Level Schaden zufügt oder einen erfahreneren Kollegen heilt, gibt es dafür mehr Erfahrungspunkte.** Bis zu einem Unterschied von drei Stufen sind das immerhin 100 Erfahrungspunkte auf einen Streich, also ein Levelaufstieg.

Lass Dir die Erfahrungspunkte allerdings nicht von zeitweiligen „Gästen" wie Nicola, Rosalie oder später auch Yuri stehlen! (Gäste erkennst Du an dem blauen „Hilfe"-Feld und an ihrer Weigerung, sich im Laden neu auszurüsten zu lassen.)



Die Kombination aus Umzingelung und Spezialangriff kann von tödlicher Wirkung sein



Diesen unsympathischen Herrn solltest Du besser nicht umzingeln – es könnte sehr, sehr weh tun!


Eine erhöhte Schussposition verhilft Bogenschützen zu besseren Ergebnissen. Nutze das Gelände!



Achte auf solche Flecken im Gelände. Oft gibt es dort etwas Besonderes zu entdecken!



Spezialattacken der Speere sind besonders wirksam, wenn sich der Feind in Reihen aufstellt



Suchen lohnt sich: Dieser Block bringt satte 50.000 Gil in die Reisekasse

Ein zwielichtiger Kerl: Kardinal Ladorak ist auf den Thron von Nirvath scharf



Vermeide den Tod eigener Leute, damit Du am Ende einen satten Bonus einkassieren kannst

Waffen und Skills

● Besorg Dir so früh wie möglich mindestens **je ein Bowie- und Antennae-Messer**, um die beiden Skills **„Searchmark"** und **„Unlock"** zu lernen. Nur so kommst Du an die Truhen und versteckten Schätze.

● **Besuch nach jedem Kampf den Laden**, um zu sehen, ob er neue Angebote hat, und aktualisiere Deine Ausrüstung dementsprechend.

● **Übertrage altbewährte Skills auf neue Waffen, um sie weiterhin benutzen zu können.** Nimm Dir auch Zeit, mehrere Waffen eines Typs zu „entwickeln", um für den Fall der Fälle mehrere Leute ausrüsten zu können.

Kauf, wenn finanziell möglich, auch solche Waffen, die Du derzeit eigentlich nicht einsetzen willst – jede neue Waffe trägt zur Waffenfund-Rate bei. (Du kannst die Einkaufstour auch verschieben: Alle derzeit verfügbaren Waffen sind in allen Läden erhältlich und bleiben es auch. Und gegen Ende des Spiels wirst Du auch nicht mehr wissen, wohin mit dem Geld. Check also auf jeden Fall vor dem Finale Dein Inventar.)

● **Verwende freie Gefechte, um die Skills der neuen Waffen zu entwickeln.** Das geht am schnellsten, wenn Du ganz einfach leere Felder angreifst – auch dafür gibt es Skillpunkte. Ein sehr nettes Trainingsgebiet für Anfänger ist der Mashta-Canyon. Hier hast Du Zeit bis zum Eintreffen der Gegner und kannst auch den Umgang mit Pfeil und Bogen üben. Später sind die Tchapi-Dünen für weiterführendes Training geeignet.



Die genannten beiden Messer gehören unbedingt zur Grundausstattung eines guten Kundschafters


Benutz einfache freie Gefechte dazu, möglichst viele Waffen einsatzbereit zu machen



Schade, aber verständlich: Gegensätzliche Zauber lassen sich nicht auf dieselbe Waffe übertragen



Rüste Deine Leute in den Läden regelmäßig neu aus, um die Kämpfe zu überstehen

Die Rollenverteilung

● Da die primären Werte (HP, MP, EP) überwiegend durch die Rüstung bestimmt werden, entscheidest Du selbst über die Rolle, die eine Figur übernimmt. **Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Nahkämpfern, Fernkämpfern und Magiern ist zwar durchaus empfehlenswert, aber kein Muss.**

Die Rolle, in der eine bestimmte Figur zum ersten Mal auftaucht, ist ein ganz guter Hinweis auf den derzeitigen Bedarf. Du kannst aber das Personal auch ganz nach Deinen Vorstellungen und Vorlieben umstellen.

● **Besonderes Augenmerk solltest Du dabei auf die Erschaffung eines „Kundschafters" richten**: Er ist es, der sich – oft fern der Haupttruppe – per „Searchmark" und „Unlock" um das Aufspüren von Schätzen zu kümmern hat. Hohe Bewegungsrate und leichte Rüstung (Flieger-Rüstung so bald wie möglich) sind die Grundvoraussetzungen für ihn.

Je nach Geschmack kannst Du ihm neben seinem Messer mit den „Kundschafter-Skills" auch noch ein Schwert in die Hand drücken, damit er ordentlich Schaden austeilen kann. Wesentlich sinnvoller erscheint es jedoch, ihn mit zusätzlichen defensiven und heilenden Mitteln auszustatten.

● **Sehr praktisch sind dabei die Goblin-Schilde, die Du erstmals auf der östlichen Yuta-Ebene findest und später auch kaufen kannst.** Ihr „Recovermark" stellt am Ende jeder Runde automatisch 15 HP wieder her. Das ist an sich schon ganz nett – noch besser ist aber, dass Du diesen Skill auch mehrfach auf ein Schild montieren kannst. Bei einem Schild mit fünf Plätzen kommen so in jeder Runde 75 HP zurück. (Schade nur, dass auch der Feind diesen Trick kennt und ihn in späteren Gefechten schamlos ausnutzt.)


Nur selten macht ein Kundschafter Entdeckungen in der Nähe der restlichen Truppe



Das schneidet: Übertrag die Kundschafter-Skills immer auf das neueste und kräftigste Messer



Die Goblin-Schilde liefern einen Skill, bei dem's die Masse macht


Nicola ist ein reisender Soldat mit großem Geschick im Schwertkampf und finsteren Gedanken

Text: Michael Anton

Spaß mit Blöcken

● Sicher werden Dir in einigen frühen Kämpfen schon Kisten oder merkwürdige Stellen aufgefallen sein, an die absolut kein Herankommen ist. **Das ändert sich, sobald Du im Barmgebirge die Pickaxt gefunden hast.**

Mit dem „Blockmake"-Skill dieser Axt erzeugst Du Kisten, die sich übereinander stapeln lassen. **So kannst Du auch höhere Stellen erreichen und die dortigen Kostbarkeiten einsacken.** Merk Dir solche Truhen und Stellen gut, denn bis Du „Blockmake" erst einmal beherrschst, bist Du schon auf einige von ihnen gestoßen: Sogar im Danju-Wald (Kampf 5 im Prolog) kannst Du ganz oben auf dem hohen Baum bei den Koordinaten (V0,H14) fündig werden.

Die dortige Waffe beschleunigt spätere Bauarbeiten erheblich. Die erzeugten Blöcke lassen sich auch wieder zerstören. Den dazu nötigen Skill findest Du in der Maracas (Barmgebirge bei V23,H8).

● **„Blockmake" eignet sich nicht nur gut dafür, Höhen zu überwinden.** Kreativer Einsatz in einem geeigneten Gelände erlaubt es beispielsweise, den Feind durch die Blockade von Durchgängen in bestimmte Bahnen zu zwingen oder einen Schutzwall gegen feindliche Bogenschützen aufzubauen.

Wirklich lustig wird es, sobald Du den „Switcher"-Skill gelernt hast. Er erlaubt Dir, mit einem Feind die Position zu tauschen. Rüste den „Kistenbauer" zusätzlich mit „Switcher" aus und lass ihn sich erst mal selbst doppelt hoch einkasteln. Danach tauscht er mit einem Feind (möglichst keinem Magier oder Flieger) den Platz – und schon ist das Leben leichter: Du kannst in Ruhe die übrigen Gegner erledigen und danach gemütlich das Gelände nach Schätzen absuchen, ohne dass Dir der verbliebene Feind in die Quere kommt.

● Ach ja, für einige scheinbar unerreichbare Truhen, in deren Umgebung keine Blöcke angelegt werden können, gibt es auch noch ein Mittel:

Besuch das westliche Pauameer nach dem Hauptkampf von neuem und such das Tortoise-Schild bei (V19,H8). Mit seinem „Terraformer"-Skill kannst Du trügerisches Terrain bebaubar machen.



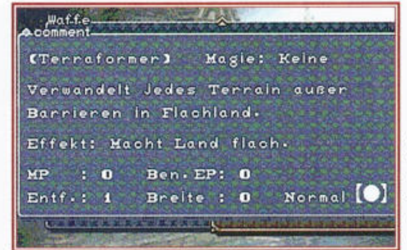
Da freut sich der Handwerker: Alles vorhanden, was man fürs Kistenstapeln so braucht



Auch an den höchsten Stellen solltest Du noch nach verborgenen Kostbarkeiten suchen



Gleich ist unsere Einzelzelle fertig. Nun noch kurz die Plätze getauscht – und schon steckt der Feind fest! Für Fußtruppen reicht die doppelte Bauhöhe, bei Fliegern sollte es schon eine vierfache sein. Vorsicht bei Magiern, die Jungs können auch im Knast noch zaubern



Mit dem Terraformer kannst Du auch auf schwierigem Gelände Blöcke errichten

Dein Freund Yuri erweist sich im Lauf des Spiels als ein extrem fähiger Beobachter

Die geheimen Bonuskämpfe

Queentia

Die Eintrittskarte (Karte-12) für diesen Bonuskampf findest Du bereits im Prolog des Spiels. Und zwar während des Kampfes am Berg Kutau bei den Koordinaten (V11,H11). Es gibt drei gute Gründe dafür, den neuen Schauplatz so früh wie möglich zu erkunden:

Nach Ende des Prologs wirst Du einige Zeit nicht mehr in diese Region kommen. Bis es dann wieder so weit ist, kannst Du mit den dortigen Waffen nicht mehr viel anfangen – und die Gegner sind dann auch zahlreicher und lästiger.

Triangel

Die nächste Karte (Karte-3) zeigt, wie wichtig es ist, sich in den Tavernen genauer umzuhören. Schon beim ersten Besuch im Dorf Luxor hörst Du Gerüchte über dieses Diebesversteck. Nach dem Kampf in Fort Gusta erwähnt dann ein neuer Gast in Luxor, dass der örtliche Händler mehr darüber wissen soll. **Besuch den Laden, schau Dir das Angebot genauer an und zahl...** Der wichtigste Fund in Triangel ist der Klumpen (unter der Schatzkiste!) bei (V3,H3), der sich bei einer Untersuchung als Prisma erweist.

Schnappmesser

Karte-11 findet sich in Ebene 3 der Gefängnismine bei (V13,H20). Nur zwei Schatztruhen, dafür aber viele lästige Feinde – da darf man durchaus eingeschnappt sein!

Fortuna

Karte-4 erhältst Du im Killea-Sumpf bei (V11,H18). Beim Besuch in Fortuna ist jedoch ein wenig Glück im Spiel: Nur wenn Du das Gelände um Mitternacht betrittst (die Kompass-Uhr auf der Weltkarte sollte so ziemlich genau nach Norden zeigen), kannst Du bei (V2,H37) mit dem Schmutzball ein weiteres Prisma finden. Um den richtigen Zeitpunkt zu erwischen, solltest Du in der Gegend herummarschieren, bevor Du in den Kampf gehst – und vorher speichern, falls das Timing nicht gestimmt hat.

Der Fels

Nachdem Du die Tchapi-Dünen zum ersten Mal überlebt hast, solltest Du unbedingt dorthin zurückkehren. **Nicht nur, um ein völlig neues Gelände zu erleben, sondern auch um die Karte-6 bei (V10,H17) zu finden.** Die beiden Waffen im Bonuskampf sind solider Durchschnitt, tragen aber immerhin zu den 100% bei den Waffenfunden bei.

Schon die erste Schatzkarte (Karte-12) musst Du mühsam im Gelände suchen



Je früher Du nach Queentia gehst, desto weniger Gegner sind vorhanden

Null

Karte-0 gibt es im Kampf im östlichen Pauameer bei den Koordinaten (V21,H36). Beim ersten Besuch in Null kannst Du bei (V15,H19) einen Schlammball (Prisma!) und bei (V1,H14) den 0-Spiegel finden.

Rüste nach dem Kampf eine Figur mit diesem 0-Spiegel aus und begib Dich erneut nach Null. Du wirst nun mit einer Kopie Deiner Truppe konfrontiert und kannst bei (V6,H15) eine EvilDoll und bei (V12,H8) ein Textbuch finden. (Die EvilDoll ist eine starke Waffe, von der Verwendung ihrer Technik sei jedoch abgeraten.)

Regenbogen

Karte-7 von den Erawaga-Fällen (V5, H24) öffnet eigentlich vier zusätzliche Schlachtfelder. Sobald Du im ersten Schlachtfeld den Plan-1 (V12,H9) gefunden hast, kommst Du beim erneuten Besuch auf eine etwas andere Karte. Dort gibt es Plan-2 in einer Truhe. Anschließend wiederholt sich dieses Spielchen mit einer neuen Karte und Plan-3. Ebene 4 von Regenbogen enthält dann endlich das Hauptziel Deiner Bemühungen: einen Tonklumpen bei (V9,H9), der sich als Prisma erweist.

Kungrand

Karte-13 gibt es auf dem Schlachtfeld von Yuggor bei (V19,H25). Sichere die Karte möglichst beim ersten Durchlauf, denn es lohnt sich: In Kungrand wartet einer der besten Speere auf Dich, die sonstigen Funde (V16,H20), (V14,H15) bringen teilweise auch eine hübsche Summe in Deine hungrige Reisekasse!

Fortissa

Beim Kampf in den Lugusta-Ruinen kannst Du Karte-14 bei (V6,H14) finden – allerdings nur in diesem Kampf. Such danach in Fortissa insbesondere den auffällig unauffälligen Bereich um (V12,H21) nach der S-Metal-Rüstung ab. Diese Rüstung kann einem Deiner Flieger mehr als nur Flügel verleihen!

Commandia

Karte-10 ist nur auf Umwegen zu kriegen: Such im Bazo-Wald den „Stöpsel" bei (V3,H7). Sobald Du ihn hast und die Killaba-Sümpfe erneut besuchst, findest Du dort in einer Truhe nicht nur einen weiteren Prisma-Klumpen, sondern bei (V8,H21) auch die begehrte Karte.

Die Schätze in Commandia – inspiziere neben der Truhe auch die Koordinaten (V24,H24) und (V14,H14) – sind eher zweifelhafter Natur, sie tragen aber zu den 100% bei.

Zyclops

Die hierfür benötigte Karte-1 wartet im Kloster Slate, beim Kampf gegen Bruder Mahler. Durch die sehr exponierte Lage (V6,H24) der Fundstelle wird sich ein geschicktes Kistenstapeln nicht vermeiden lassen.

In Zyclops selbst solltest Du neben den beiden Waffen bei (V0,H33) und (V15,H14) unbedingt auch die Karte-9 (V16,H21) mitgehen lassen.

Museus

Karte-9 kannst Du im Bonuslevel „Zyclops" finden (siehe oben). Die Schätze in den Truhen können nicht besonders begeistern, wohl aber die L-Mach-Rüstung bei (V2,H11): Sie verleiht dem Träger einen Bewegungsradius von +30 Feldern – reduziert die HP aber auf 1.

Hast Du in Slate auch den Coffin (V9,H24) mitgehen lassen, besitzt Du mit dieser Kombination aus Rüstung und Waffe den idealen Bogenschützen mit großem Bewegungsradius und unbegrenzter Reichweite.

Gemini

Für die hierzu notwendige Karte-2 musst Du Dir im vierten Kapitel die Füße wund laufen und sämtliche zugänglichen Tavernen abklappern. In Sady erfährst Du, dass eine Frau ihren Mann Daniel sucht. Dies ist der Auftakt zur Hetzjagd: Besuch jetzt nacheinander alle Tavernen – nur um zu erfahren, dass Daniel gerade weitergereist ist. Schließlich triffst Du ihn dann doch in Sady (die Stadt zur Nachtzeit betreten!) und erhältst von ihm die begehrte Karte. Der Lohn der Verfolgungsjagd: zwei Schätze bei (V1,H30) und (V28,H0).



Nach einem bestimmten Kampf erhältst Du in der Taverne von Luxor diesen diskreten Hinweis...



...und nach diesem Tipp darfst Du für die Triangel-Karte (-3) ganz schön tief in die Tasche greifen



Achte vor dem Betreten von Fortuna darauf, ob die Uhr auch wirklich Mitternacht anzeigt



Pechsträhne in Fortuna: Zur falschen Tageszeit wird man hier leider nicht fündig!



Das normale Aussehen von Bonuslevel „Null"...



...und die Version mit ausgerüstetem 0-Spiegel

Deine Kampfgefährten: die schöne Rosalie (l.) und Jacob

Bin ich drin? Bestimmte Spezialgegenstände machen weitere Bonuslevels zugänglich



Endlich am Ziel: die vierte Etappe des „Regenbogen"-Schlachtfelds



Der Killaba-Sumpf im neuen Look – und die Wahnsinnsreichweite der Coffin/L-Mach-Kombination

Goldfink

Der Schlüssel hierfür findet sich in Form von Karte-5 hoch oben auf den Dächern von Gardeau bei (V22,H10), allerdings nur während des ersten Gefechts im Freien! Also hübsch fleißig Blöcke gemacht! Als Belohnung winken in Goldfink zwei brauchbare bis gute Waffen in den Truhen und eine gute Magier-Rüstung bei (V32,H20).

Octopus

Karte-8 erhältst Du gegen Ende von Kapitel 4 von einem alten Mann in der Taverne von Kiskana, nachdem Du ihn mehrmals angesprochen und als berühmten Wissenschaftler erkannt hast. Die spätere Reise auf seinem Luftschiff bringt Dir zwei nicht ganz so prickelnde Schätze bei (V24,H3) und (V5,H3) ein – aber Dabeisein ist ja bekanntlich alles.



Mal wieder typisch: In Zyclops liegt einer der Schätze im hintersten Winkel des Levels herum



Das reicht weit: Die Haubitzen auf Octopus können das gesamte Schlachtfeld bestreichen!

Letzte Schritte zum legendären Schwert

Hauptheld Joshua sucht mit Erfolg nach dem magischen Kampfschwert „Vandal Heart“

So eben hast Du das Wichtigste über die einzelnen Schatzkarten erfahren. Aber auch auf den einzelnen Karten für freie Gefechte kannst Du bei einem erneuten Besuch noch so manche Überraschung erleben. **Ähnlich wie bei den Tchapi-Dünen ändert sich auch bei den Karten Berg Daboll, westliches Pauameer und Fort Dantess das Terrain in einem freien Gefecht – und es sind auch neue Schätze verfügbar.** Zumindest den Berg Daboll solltest Du noch einmal besuchen. Dort nämlich findest Du zu einem späteren Zeitpunkt bei den Koordinaten (V12,H13) einen Staubball, der sich als Prisma erweist!

Falls es Dich übrigens wundert, was es mit dem „Samen“ von (V21,H9) auf der Randahl-Ebene auf sich hat: Besuch die östliche Eisenbahn erneut – und schau genau auf (V4,H23).

Jetzt fehlt Dir nur noch ein Prisma für das Schwert „Vandal Heart“. Es findet sich in einem freien Gefecht in den Rosach-Hügeln, nachdem alle bisherigen geheimen Karten erforscht wurden. In der Mitte des neuen Kampfgebiets liegt eine seltsame Markierung, die nach einem „Klumpen“ durchsucht werden sollte – Du erhältst das letzte Prisma.

Untersuch im Inventar, ob Du wirklich alle sieben Schmutz-, Staub- und sonstigen Klumpen als Prismen identifiziert hast (sie geben übrigens als Teil der Ausrüstung 10 MP extra). Mach Dich dann auf den Weg zu den Lugusta-Ruinen. Diesmal wirst Du ohne langwierigen Kampf eingelassen und erhältst das Schwert. (Wickle diese ganze Aktion ab, BEVOR Du im Natrapalast auf Yuri triffst, um Dir die Option auf das beste Ende offen zu halten!)



Mit dem Samen erstrahlt das Eisenbahngelände bei einem erneuten Besuch in frischem Grün

Zubehör

H-Prisma	Buster	0
E-Prisma	Pico	0
L-Prisma	Vlad	0
C-Prisma	Gilti	0
N-Prisma	Hammet	0
A-Prisma	Hammet	0
H-Prisma	Agress	0
Block	0	1

Die Prismen müssen im Inventar erst als solche identifiziert werden, bevor sie wirksam sind

Ende nach Wahl

Mit den einzelnen Antworten, die Du bei den verschiedenen im Spiel eingestreuten Auswahlfragen gibst, bestimmst Du, welches der vier Enden Du zu sehen bekommst. **Je nach gewähltem Kurs endest Du entweder als leicht durchgeknallter Diktator, als glücklicher ungebundener Held, als neuer Bürgermeister von Polata an der Seite von Rosalie oder an Adeles Seite als Premierminister.** Im Idealfall sollten die drei Schlüsselfiguren Adele, Clive und Yuri überleben – also triff Deine Wahl weise!

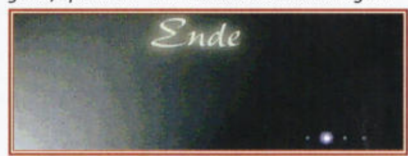
Welches der vier möglichen Enden Du gesehen hast, wird im „Ende“-Bildschirm durch die vier Punkte angezeigt. Hast Du das beste Ende (Punkt ist ganz rechts) gesehen und 100 Prozent aller Waffen gesammelt, dann solltest Du diesen Bildschirm auf jeden Fall noch einige Minuten stehen lassen – wer weiß, was sich noch alles tut...



Überprüf vor dem Showdown nochmals, ob Du 100 Prozent der Waffen gefunden hast



Ein Einblick in ein (nicht unbedingt sonderlich gutes) Spielende – vier verschiedene sind möglich



An den vier Punkten unten rechts kannst Du erkennen, welches Ende Du gerade gesehen hast

Inhalt

Seite

Army Men 3D

Unbesiegbarkeit
Pausiert das laufende Spiel und drückt im Anschluss daran schnell nacheinander die Tasten ⊡◎[L1]. Haltet nun [L1] und drückt [L2]. Ein Schriftzug bestätigt die richtige Eingabe.

Habt Ihr alles richtig gemacht, dann erscheint als Bestätigung „INVINCIBLE“



Dieser tapfere Plastiksoldat kommt jetzt selbst unter heftigem Dauerbeschuss absolut nicht mehr ins Schwitzen

Alle Waffen verfügbar
Pausiert das laufende Spiel und drückt dann schnell nacheinander die Tasten ⊡◎[R1][L1]. Haltet jetzt [R1] und drückt [R2]. Ein Schriftzug bestätigt die richtige Eingabe.



Alle Waffen verfügbar: Es ist Abend in der Wüste, die Temperatur sinkt ins Bodenlose – wie gut, dass es den wärmenden Flammenwerfer gibt!

Army Men: Air Attack

Um **alle Kopiloten** freizuschalten, gebt Ihr als Passwort ↑↓↑↓↑↓↑↓ ein.

Passcodes

Einspieler-Levels
Level 2: ⊗↓←←⊡◎◎→
Level 4: ↓↓⊡⊡←→◎⊗
Level 5: →→⊗◎↓↑↓↑
Level 7: ⊡◎⊗⊡△←↑→
Level 8: →↓←↑△↓↑↓
Level 9: ◎◎→↑→↑⊗⊗
Level 10: ⊗↓↓↓↓⊗←→
Level 11: △↑◎↓⊡←⊗→
Level 12: ↑↑△△←←◎◎
Level 15: ⊡→←◎◎↑↓⊡
Level 16: ↓↑↓↑△◎△◎

Zweispieler-Levels
Level 2: →↑⊡⊗↑◎↑→
Level 3: ←↓←↓↑↑↑↑
Level 4: ⊡⊗⊗⊡◎△△⊡
Level 5: ⊗↑◎↓△←⊡→
Level 6: ◎◎⊡↓↓⊡⊗⊗
Level 7: ↑↓↓↓→←←←
Level 8: ←←△→→△↑↑
Level 9: ⊡⊡⊡◎↓↓↓←
Level 10: ◎↑←⊡↑←↓↓
Level 11: △◎△◎↑↑↓↓
Level 12: ↑↓←→◎◎↑⊡
Level 13: ⊗←←←⊡△◎⊗
Level 14: ←↓←↓⊡◎⊡◎
Level 15: ↓↓↓↓⊗⊗◎◎
Level 16: △↓△↓⊡↑⊡↑

↑↓↑↓↑↓↑↓: Der hier gezeigte Cheat...



...wird akzeptiert. Ab jetzt stehen also alle Kopiloten zu Eurer Verfügung



△↓△↓⊡↑⊡↑: So könnt Ihr ab jetzt mit Lt. Felicity Wannamaker fliegen...



...die hier in der 16. Mission zeigt, warum sie den Spitznamen „Bombshell“ trägt

Cool Boarders 4

Gebt die Codes als **Spielernamen** ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Zur Bestätigung ertönt der Spruch „Hey, no cheating“.

Cheats

Special-Events freischalten:
IMSPECIAL

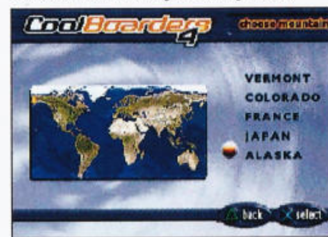
Alle Strecken und Charaktere:
ICHEAT



***IMSPECIAL**: Dieser Spielername...*



...schaltet den Special-Event ein, in dem Ihr Euch gegen Aliens durchsetzt (mit anderen Worten: auf sie draufhaut!)



***ICHEAT**: Jetzt stehen Euch alle Berge...*



...und sämtliche Boarder zur Verfügung



Kommt mit auf JP Walkers fröhliche Alienklatscher-Tour in den Bergen Alaskas!

Crash Team Racing

Haltet im **Hauptmenü** von „CTR“ [L1]+[R1] gedrückt und gebt dann einen der nachstehenden Cheats ein.

Cheats

Penta Pinguin: ↓→△↓←△↑	Dr. N. Tropie: ↓←→↑↓→→
Ripper Roo: →◎◎↓↑↓→	„Spyro 2“-Demo: ↓◎△→



Für Ripper Roo haltet Ihr hier im Bild [L1]+[R1] gedrückt und gebt dann die Tastenkombination →◎◎↓↑↓→ ein...



...woraufhin dieser Spinner links in der Charakterauswahl für Euch bereitsteht



Über seinen chaotischen Fahrstil sollte man nicht zu viele Worte verlieren



↓◎△→: Als Goodie dürft Ihr das sehr gelungene Jump&Run „Spyro 2“ anspielen

Cyber Tiger

Drückt in der **Kurs-Auswahl** ◎, um das Passwort-Menü aufzurufen. Gebt dort einen der Codes ein, um den entsprechenden Golfplatz freizuschalten.

Passcodes

Cyber Badlands: **HARESO**	Cyber Sawgrass: **SECARE**
Cyber Canyons: **NAMOPI**	Cyber Summerlin: **PORASO**



Drückt hier die Taste ◎...



***HARESO**: ...um dann im Passwort-Menü einen Passcode einzugeben*

Sie haben freigeschaltet: Cyber Badlands

Die richtige Eingabe wird bestätigt



***PORASO**: So beamt Ihr Euch auf den Kurs „Cyber Summerlin", ohne vorher erst den Karriere-Modus zu gewinnen*

Demolition Racer

Für den Cheat-Modus müsst Ihr im **Hauptmenü** ⊗⊗▣▣△△◎◎ drücken. Ein Motorengeräusch bestätigt die richtige Code-Eingabe. Ab sofort sind die drei Spielmodi „Verfolgungsjagd", „Feigling" und „Harakiri" mit allen Strecken und Autos freigeschaltet.



⊗⊗▣▣△△◎◎: *Dieser Code schaltet hier den Cheat-Modus frei*



Ab jetzt könnt Ihr zum Beispiel die gnadenlose Spielvariante „Harakiri" in einem beliebigen Austragungsort mit dem Auto Eurer Wahl ausprobieren



Der „Vandal" ist aufgrund seiner perfekten Beschleunigung und Panzerung der Alptraum aller Kontrahenten

Die 24 Stunden von Le Mans

Gebt die Cheats als **Namen** ein.

Cheats

Alle Strecken und Autos in der Arcade-Option „Schnelles Rennen":
TATOO

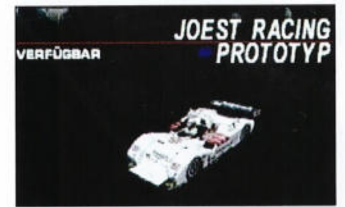
1999er Audi R 8R fahren:
MAYOU

1999er Toyota GT-1 fahren:
PINOU

1999er BMW:
POHLIN



***TATOO**: Der Cheat geht dem Fahrer beim „Schnellen Rennen" unter die Haut...*



...und schaltet sämtliche Autos...



...und auch noch die Rennstrecken frei



Viel Spaß in Le Mans mit dem überaus schnittigen „Prototype 1"!



***MAYOU**: Auch der deutsche Autohersteller Audi ist hier mit dem R 8R vertreten*

Fear Effect

Gebt die Codes aus dem Kasten im **Optionsmenü** unter **„Das Team"** ein. Der Credits-Bildschirm leuchtet dann zur Bestätigung kurz rot auf.



Cheats

Unsterblich:
[L1] △ ↑ ↓ ◎ ◎ △ ▣ → ▣

Volle Munition:
[L1] △ ↑ ↓ ◎ ◎ △ ▣ ← △

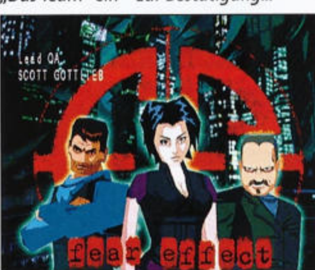
Feuerwaffen killen mit nur einem Schuss:
[L1] △ ↑ ↓ ◎ ◎ △ ▣ ↓ [R1]

Experten-Modus:
↓ ↓ ↓ △ ↓ ↓ ↓ ▣ ← →

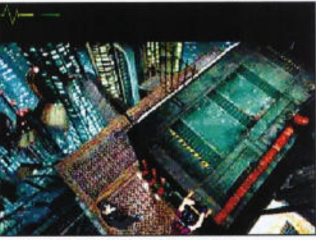
Rätsel werden selbständig gelöst:
[L1] △ ↑ ↓ ◎ ◎ ↓ ↓ ↓ ↑



Gebt die Codes unter dem Menüpunkt „Das Team" ein – zur Bestätigung...



...blitzt das Credits-Bild kurz auf



[L1] △ ↑ ↓ ◎ ◎ △ ▣ → ▣: *Wenn Ihr eine Leiter herunterklettert und dabei die ganze Zeit auf Euch geschossen wird, dann zeigt Ihr dem Schurken erst mal mit Eurer Unsterblichkeit eine lange Nase...*



[L1] △ ↑ ↓ ◎ ◎ △ ▣ ↓ [R1]: *...und schaltet ihn dann mit einem einzigen Schuss aus – damit solltet Ihr auch die schwierigsten Stellen dieses oft unfair schweren Frustspiels lösen können!*

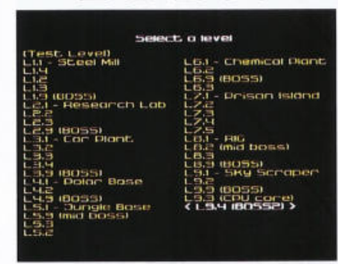
Fighting Force 2

Cheat-Modus aktivieren

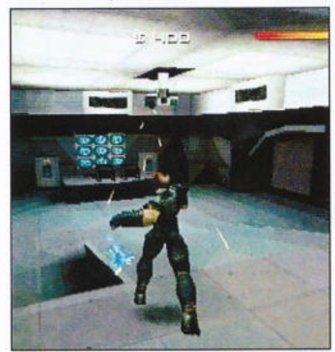
Haltet im **Titelbildschirm**, wenn der Schriftzug „Drücken Sie Start" auftaucht, die Tasten [L1]+[L2]+[R1]+△+⊗+← gedrückt. Startet ein neues Spiel – Ihr könnt nun einen beliebigen Level direkt anwählen. Zudem habt Ihr für alle verfügbaren Waffen unbegrenzt Munition und seid unsterblich. Der einzige klitzekleine Nachteil: Die Speicherfunktion ist deaktiviert...



Drückt hier gemeinsam die folgenden Tasten: [L1]+[L2]+[R1]+△+⊗+←



Beim Start eines neuen Spiels könnt Ihr einen beliebigen Level wählen...



...und seid zusätzlich noch unverwundbar – das MG ist machtlos gegen Euch!

Fußball Live

Gebt eine der folgenden Tastenkombinationen im **Hauptmenü** ein, um die entsprechende Cheat-Funktion freizuschalten. Ein kurzes Geräusch bestätigt die richtige Code-Eingabe.



Cheats

Kleine Spieler:
▣ [R2] → [L2] [L1]

Große Köpfe:
△ △ [L2] [L1] [L1]

Spielerkopf als Ball:
← [L1] [L1] [L1] [R2]

Kleine Köpfe:
[R2] ↓ [L2] [L1] ◎

Alternative Spieler-Kleidung:
◎ [L2] ← [R2] △

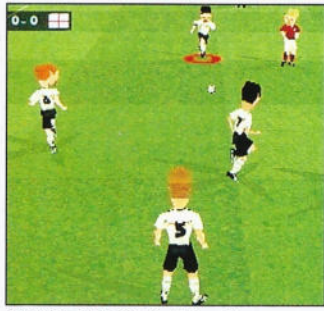
Alle Spieler im 70er-Jahre-Outfit:
[L1] [R2] [L2] ◎ [R1]

Nackte Tatsachen:
↓ [R2] [R2] [R2] △

Schwarzweiß-Modus:
↑ [R1] [L2] [R1] [R2]

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

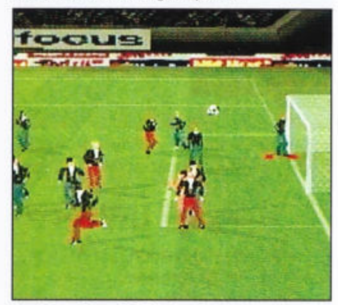
Der richtige Platz für die Cheat-Eingabe!



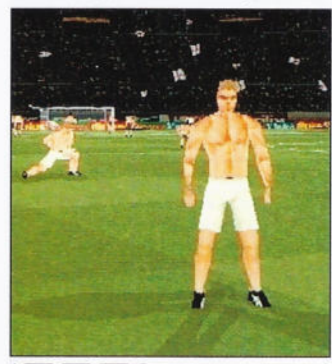
△ △ L2 L1 L1: *Neben ihrem großen Ego haben die Fußballer jetzt auch noch Riesenschädel...*



← L1 L1 L1 R2: *...und mit einem davon könnt Ihr sogar spielen!*



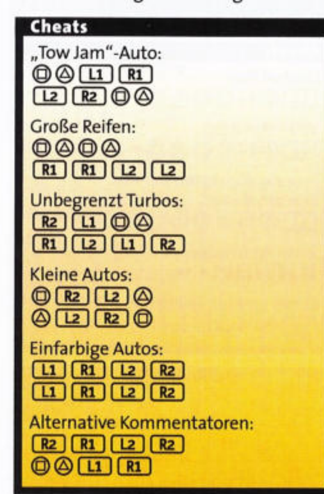
L1 R2 L2 ○ R1: *Wem die recht steife, förmliche und anspruchsvolle Kleidung gegen den Strich läuft...*



↓ R2 R2 R2 △: *...der kann auch ganz auf sie verzichten – so gewinnt Fußball auch immer mehr weibliche Zuschauer*

Hot Wheels: Turbo Racing

Drückt die folgenden Kombinationen im **Hauptmenü**. Ein Geräusch bestätigt Euch die richtige Code-Eingabe.



Cheats

„Tow Jam"-Auto:
□ △ L1 R1
L2 R2 □ △

Große Reifen:
□ △ □ △
R1 R1 L2 L2

Unbegrenzt Turbos:
R2 L1 □ △
R1 L2 L1 R2

Kleine Autos:
□ R2 L2 △
△ L2 R2 □

Einfarbige Autos:
L1 R1 L2 R2
L1 R1 L2 R2

Alternative Kommentatoren:
R2 R1 L2 R2
□ △ L1 R1



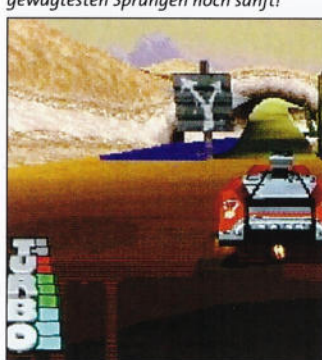
Gebt die Cheats im Hauptmenü ein



□ △ L1 R1 L2 R2 □ △: *Der jetzt freie Abschleppwagen „Tow Jam"...*



□ △ □ △ R1 R1 L2 L2: *...landet dank seiner Riesenreifen auch nach den gewagtesten Sprüngen noch sanft!*



R2 L1 □ △ R1 L2 L1 R2: *Dank unendlicher Turbopower wird's ziemlich einsam auf der Strecke – alle Gegner sind weit abgeschlagen*



□ R2 L2 △ △ L2 R2 □: *Ein Hauch von „Re-Volt" – die Mini-Autos haben auf den Strecken schön viel Platz*

James Bond 007: Der Morgen stirbt nie

Alle Levels freischalten
Drückt im Hauptmenü SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 ○ L1 L1. Jetzt startet ein neues Spiel und alle Missionen können direkt ausgewählt werden.

Alle Filmsequenzen
Drückt im Hauptmenü SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1. Alle Videosequenzen können nun im Optionsmenü unter dem Menüpunkt „Mov" ausgewählt werden.

Alle Waffen auswählbar
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 R1 R1. Ihr erhaltet jetzt alle Waffen, die im aktuellen Level verfügbar sind.

50 Medi-Kits verfügbar
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○ ○ △ SELECT.

Alle Objekte einfrieren
Pausiert das Spiel und drückt SELECT SELECT ○ ○ SELECT SELECT R1 R1. Alle Objekte und Gegner frieren ein und bewegen sich nicht mehr.

Flug- und Röntgen-Modus
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○ ○ SELECT SELECT ○ ○. Der Boden und die Wände werden unsichtbar, und Ihr könnt Gegner sogar in anderen Räumen sehen!

Aktuelle Mission gewinnen
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○ ○ SELECT ○.

Debug-Informationen anzeigen
Pausiert das laufende Spiel und drückt SELECT SELECT ○ ○ L2 R2 L2. Verschiedene Zahlen und Positionen erscheinen auf dem Bildschirm. Drückt SELECT SELECT ○ ○ R2 L2 R2, um den Vorgang rückgängig zu machen.



Für alle Levels drückt Ihr hier SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 ○ L1 L1...



...und startet danach ein neues Spiel. Alle Missionen sind jetzt freigeschaltet



Um alle Waffen der aktuellen Mission zu erhalten, müsst Ihr nur das laufende Spiel pausieren und SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 R1 R1 *eingeben...*



...und wenn Ihr auch noch 50 Medi-Kits dazu braucht, bekommt Ihr sie mit den Tasten SELECT SELECT ○ ○ △ SELECT



SELECT SELECT ○ ○ SELECT SELECT ○ ○: *Mit diesem Cheat bleiben nur noch die Türen stehen, die Wände und der Boden wurden einfach demontiert*



Zum Ansehen der Filmsequenzen gebt Ihr im Hauptmenü SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1 *ein. Dann wählt Ihr sie im Optionsmenü unter dem Menüpunkt „Mov" aus*

Killer Loop

Um **Bonus-Fahrzeuge** freizuschalten, haltet Ihr im **Hauptmenü** die START-Taste gedrückt und gebt anschließend einen der aufgeführten Codes ein.

Cheats

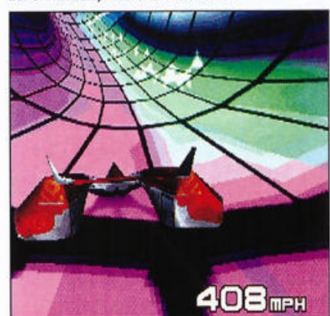
Pulse Klasse 2: ↑←↑←↓←↑←	H&K Klasse 2: ↓←↑←↓→↑←
Pulse Klasse 3: ↓←↑←↓→↑→	H&K Klasse 4: ↓→↑←↓←↑→
Pulse Klasse 4: ↓←↑→↓→↑←	Reac Klasse 1: ↓←↑→↓←↑→



Haltet hier die START*-Taste gedrückt und gebt dann einen der Codes ein...*



↓←↑→↓→↑← : ...um ein Bonus-Fahrzeug zu erhalten, mit dem es sich...



...auf den flotten und technisch sauberen Strecken noch einmal so schön fährt

Legacy of Kain: Soul Reaver

Pausiert das laufende Spiel und haltet die R1-Taste gedrückt. Nun könnt Ihr einen der folgenden Codes eingeben, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Ein Geräusch bestätigt die richtige Code-Eingabe.

Cheats

Alle Fähigkeiten:
R1+(↑↑↓→→←○→←↓)

Lebensenergie um eine Stufe erweitern:
R1+(→✕←△↑↓)

Lebensenergie auffrischen:
R1+(↓○↑←↑←)

Maximale Stufe an Lebensenergie:
R1+(→○↓↑↓↑)

Raziel verletzen:
R1+(←○↑↑↓)

Magie auffüllen:
R1+(→→←△→↓)

Maximale Stufe an Magie:
R1+(△→↓→↑△←)

Fire Reaver erhalten:
R1+(△→↓○↑)

Aerial Reaver erhalten:
R1+(✕→↑↑△←←→↑)

Kain Reaver erhalten:
R1+(✕○→△←←→↑)

Force Glyph:
R1+(↓←△↓↑)

Stone Glyph:
R1+(↓○↑←↓→→)

Sound Glyph:
R1+(→→↓○↑↑↓)

Water Glyph:
R1+(↓○↑↓→)

Fire Glyph:
R1+(↑↑→↑△L2→)

Sunlight Glyph:
R1+(←○←→→↑↑←)

Jederzeit zwischen den Dimensionen wechseln:
R1+(↑↑↓→→←○→←↓)



Gebt die Codes in der Spielpause ein



R1+(↑↑↓→→←○→←↓): Raziel kann jetzt zum Beispiel schwimmen, klettern und ist insgesamt viel souveräner



Ein Test: Erst mal verschafft Ihr dem düsteren Krieger mit R1+(→○↓↑↓↑) die maximale Stufe an Lebensenergie, dann nehmt Ihr ihm mit R1+(←○↑↑↓) wieder etwas davon weg...



...und siehe da, mit dem Auffrisch-Code R1+(↓○↑←↑←) ist er wieder heil!



R1+(△→↓→↑△←): Mit der höchsten Magiestufe verzaubert Raziel alle!



R1+(△→↓○↑), R1+(✕→↑↑△←←→↑) und R1+(✕○→△←←→↑): Holt Euch den Fire Reaver und den Aerial Reaver plus zum Schluss den Kain Reaver!



Warum denn lange suchen, wenn Ihr alle Glyphs auch so bekommen könnt – und damit mehr Zeit fürs nächste Spiel habt!

Lego Racers

Erstellt im „Bauen"-Menü einen neuen Fahrer und gebt einen der folgenden Namen im **Führerschein-Bildschirm** ein.

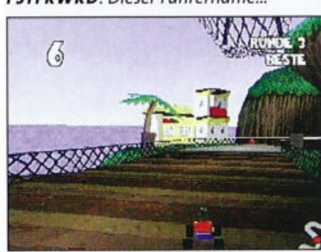
Cheats

Turbo-Modus:
FSTFRWRD

Fahrzeuge haben keine Karosserie:
NCHSSS



FSTFRWRD: Dieser Fahrername...



...sorgt dank verschärfter Turbopower für sensationelle Rundenzeiten



NCHSSS: Wer braucht schon eine Karosserie? Kriegt doch eh nur Kratzer!

Micro Maniacs

Begebt Euch ins **Optionsmenü** und wählt **„Geheimoptionen"**. Haltet nun die SELECT-Taste gedrückt und gebt einen der Codes ein, um den entsprechenden Cheat freizuschalten. Wenn die Eingabe richtig ist, erscheint die Cheat-Funktion auf dem Bildschirm.

Cheats

Unbegrenzte Power-Ups:
○✕△□✕←✕□□○←○↑△

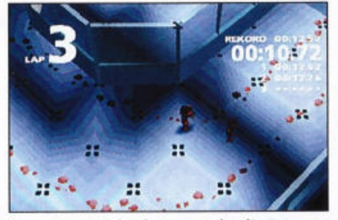
Motion Blur (Bewegungsunschärfe):
△○→△↑→○↑□

Langsamere Computergegner:
↑←△→△○△□↑△←

Kampfpanzer-Modus:
↓↑□△○△→△

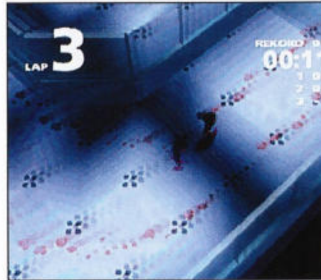
Spieler ist stärker im Nahkampf:
□✕R1○↑□↓↑↓✕□

Intelligentere Gegner:
○↑△○←△□□✕↓



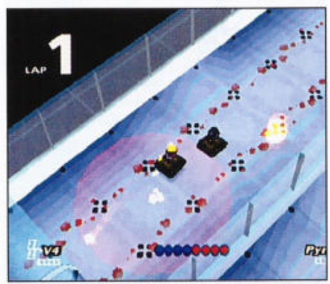
Ihr müsst in den „Geheimoptionen" bei der Cheat-Eingabe unbedingt die SELECT-Taste gedrückt halten – sonst geht gar nix!





Nur zum Vergleich: Hier sieht die Rennstrecke noch ganz normal aus...

△○→△↑→○↑□: ...doch nach der Eingabe des „Motion Blur"-Cheats fühlt Ihr Euch bald wie in Bier gebadet – alles verschwimmt, und der Computer gewinnt



↓↑□△○△→△: In den erschummelten Kampfpanzern kommt das klassische „Micro Machines"-Feeling wieder auf

Mission: Impossible

Gebt alle Cheats unter dem Menüpunkt **„Load Game"** im „Passcodes"-Menü ein. Ignoriert den „Bad Passcode"-Fehler und startet anschließend ein neues Spiel.

Cheats

Weite Sprünge:
BIONICJUMPER

Computerintelligenz deaktivieren:
SCAREDSTIFFF

Turbo-Modus:
GOOUTTAMYWAY

Zeitlupen-Modus:
IMTIREDTODAY

Filmsequenzen sehen:
SEECOOLMOVIE

Level-Passcodes
Die Missionen im Schwierigkeitsgrad **„Possible"** sind schwarz und die **„Impossible"**-Aufträge grün gefärbt!

Kapitel „Ice hit"
Subpen:
ABEMJQLNVTPG
HILKJTKUMLBF

Kapitel „Recover NOC List"
Embassy Function:
OGLIESHVIRLL
PMCQEQPJQQDQ

Warehouse:
OQRFFSITJMNI
KNDPFTPLQYDO

KGB HQ:
EHNJHSURWJMP
LDEESUVPRWGB

Security Hallway:
GDPSISJOWUAN
LFERHGVRXJGP

Sewage Control:
GGHIHSJVWRML
LBEHSFVNRTGG

Escape (Security Hallway):
GQOFISKTLMAI
LPEKSMVQXOGC

Escape (KGB HQ):
IGCJMJMVMRBL
NIQNKRQUSLHF

Fire Alarm:
IQDSNJNTOMCI
NQQQKLRHSNHJ

Kapitel „CIA Escape"
Interrogation (Interrogation Room):
IJENMUNHONCJ
AMRQMQSJNQPQ

Interrogation (Hallway):
IMQPNHNKOSCM
BBMENISNNTKG

Interrogation (Infirmary):
PBFROUOPPWDB
CENHOQGWIVLD

CIA Rooftop:
PMGKPUPKQSDM
CINKPTGUILLF

Terminal Room:
PJGNOUPHQNDJ
BQMMTUGHUNKJ

Rooftop Escape:
KEJPPUPSRKEE
BOMNOGGVURKL

Kapitel „Mole Hunt"
Station:
HDGGFPKQMOBC
MEPHFQTWVVJD

Train Car (Search for Candice):
IGILGPMLMYBO
MIPKGTTUVLJF

Train Car (Search for Max):
HDGOFTKQMOBC
FLNNEPTITPIK

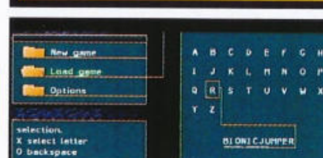
Train Roof:
IGJDGTMLMYBO
MGNQFHTKTSIM

Kapitel „Ice Storm"
Subpen:
NGHSMGQTXMGI
DHIJLSIRKJFP

Tunnel:
MOEEOJGHVXJH
DKILMIUMKXFH

Mainland:
MKEHTJSSVVJD
OMGSKPIIJPNK

Gunboat:
AFQMOJGPVTPG
DNGOLHIKJSNM



***BIONICJUMPER**: Gebt den Cheat unter „Load Game" als Passcode ein...*

Security alert
BAD PASSWORD
Security alert

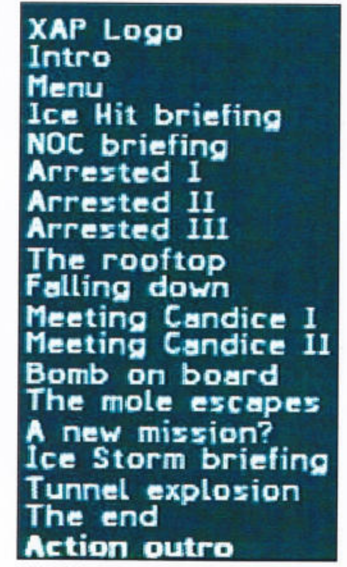
...und lasst Euch nicht von der Meldung „BAD PASSWORD" verunsichern...



...denn das Ergebnis stimmt: Ethan Hunt kann komplette Straßen überspringen!



***SCAREDSTIFFF**: Der computergesteuerte Gegner ist nur noch am Meditieren*



***SEECOOLMOVIE**: Freies Kino für alle – die gezeigten Filme sind im Programm*



***DNGOLHIKJSNM**: Mit den Passcodes kommt Ihr in beiden Schwierigkeitsstufen bis zum Kanonenboot – Feuer frei!*

No Fear Extreme Downhill Mountainbiking

Wählt den **Zeitfahren-Modus** und aktiviert die CAC-Codes. Nun könnt Ihr im folgenden Bildschirm die im Kasten aufgeführten Cheats eingeben.

Cheats

Alle Strecken:
LOTSOFFEAR

Alle Mountainbike-Verbesserungen:
LOTSOFGEAR

Trickstrecke:
MONKEYBIKE

Alle Fahrer:
GOOBERS

Alien-Strecke auf „Dry River Valley" im „Pro"-Härtegrad:
ABDUCTION

Zeichentrick-Strecke auf „Haworth Hill" im „Amateur"-Härtegrad:
TOON IT UP

Drahtgitter-Strecke auf „Watzmann Path" im „Amateur"-Härtegrad:
TYREFRAME

VR-Strecke auf „Cuevas Del Drac" im „Pro"-Härtegrad:
JACKED IN

Spiegel-Modus:
EDOMRORRIM

Geringe Schwerkraft:
BIGFLOATER



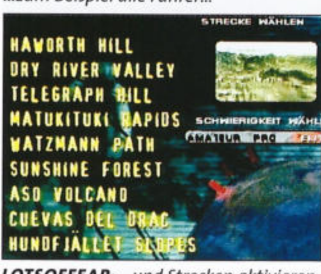
Wählt zuerst beim Zeitfahren-Modus die Option „Competition Access Codes (CAC) verwenden". Im nächsten Bild...



***GOOBERS**: ...könnt Ihr dann die Cheats eingeben und auf diese Weise...*



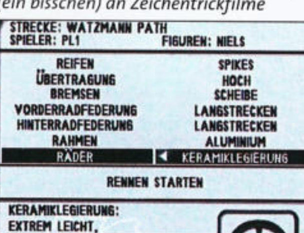
...zum Beispiel alle Fahrer...



***LOTSOFFEAR**: ...und Strecken aktivieren*



***TOON IT UP**: Ab jetzt erinnert die Grafik (ein bisschen) an Zeichentrickfilme*



***LOTSOFGEAR**: Dank Supertuning gibt es keine Entschuldigung mehr, den Staub der Vordermänner zu schlucken!*



***TYREFRAME**: Der Drahtgittermodus weckt wehmütige Erinnerungen an den Sci-Fi-Klassiker „Tron" (mit Jeff Bridges)*

R/C Stunt Copter

Gebt die Cheats im **Hauptmenü** ein. Zur Bestätigung erscheint eine Schrift mit der Cheat-Funktion.



Cheats

Alle Trainingslevels mit Gold-Auszeichnung geschafft:
↓ ↑ ← → △ ✕ □ ○

Alle Einspieler-Levels verfügbar:
↓ ↑ → ← △ ✕ □ ○

Bonus-Punkte:
L2 R2 L1 R1 △ ○ ✕ □

Lange Spielernamen:
↑ ↓ ← → △ ✕ □ ○

Bonus-Videosequenzen:
↑ ↓ ← ← ✕ □ ○ △



↓ ↑ ← → △ ✕ □ ○: Der Cheat wird hier im Hauptmenü eingegeben...



...und das Ergebnis zeigt: Ihr wart gute Flugschüler, es gab immer Gold

LEVEL AUSWÄHLEN
Stufe 5
HI-SCORE ⊗ AUSWÄHLEN △ ZURÜCK

↓↑→←△⊗▢◎: *Alle Spielstufen für Solospieler sind frei wählbar...*



...passt aber in den Ruinen ein bisschen auf das wertvolle Kulturgut auf!



↑↓←→△⊗▢◎: *Der praktische Cheat für schöne lange Namen*


↑↓←←⊗▢◎△: *Zur Entspannung könnt Ihr einen Blick auf die Videos werfen*

Rainbow Six

Um sämtliche Türen zu öffnen, pausiert Ihr das laufende Spiel, haltet [L1] und drückt nacheinander die Tasten ◎▢▢△⊗◎▢△.



Die richtige Eingabe wird – wie es sich bei einer streng militärisch organisierten Einheit gehört – genau bestätigt!

Ready 2 Rumble Boxing

Alle Boxer verfügbar

Als Erstes müsst Ihr eine neue Meisterschaft starten. Gebt anschließend als Klubnamen das glanzvolle Wort **GOLD** ein, um alle Boxer im Meisterschafts-Modus sowie alle Standardboxer im Arcade-Modus freizuschalten.



***GOLD**: Es ist nicht alles Gold, was glänzt. In diesem Fall bekommen Spieler aber glänzende Augen, denn es treten jetzt...*



...alle Boxer bei der Meisterschaft...


...und alle Standardboxer im Arcade-Modus an – hier schlägt gerade Nat Daddy (l.) einen tiefen rechten Haken!

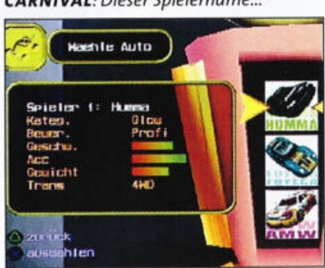
Re-Volt

Gebt die Cheats als **Spielernamen** ein.

Cheats	
Alle Standard-Autos: **CARNIVAL**	Alle Strecken: **TRACKER**



***CARNIVAL**: Dieser Spielername...*



...schaltet die Standard-Renner frei



***TRACKER**: Auf den späteren Strecken...*


...lassen die Computerfahrer ihre Aggressionen an Neulingen wie Euch aus!

Ruff & Tumble

Pausiert das laufende Spiel an dem Ort, der im Kasten angegeben ist, und gebt bei gedrückter SELECT-Taste die genannten Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.


Cheats

Im Haus eingeben

40 Winks:
←↓→→→

Traumschlüssel:
◎ [L1] [L2] [L1] [L2]

In einem beliebigen Level eingeben

Lebensenergie (Zs) auf 50 erhöhen:
→ [L1] ↑ [R1] [L1]

Monde auf 10 erhöhen:
↑ [L2] ← [R2] ←

Zahnräder auf 40 erhöhen:
↓ [R2] [L1] ↑ [R2]

Großer-Kopf-Modus:
[L1] ↑→ [L2] ↑


Okay, 40 Winks müssen her, um diese Tür zu öffnen. Aber woher nehmen?



←↓→→→: *Kein Problem! Einfach den Cheat in der Spielpause bei gehaltener SELECT-Taste eingeben...*


...und schon öffnen sich Tür und Tor



Die Lebensenergie ist knapp geworden und die Anzahl der Zahnräder und Monde ist immer noch auf dem Tiefststand?

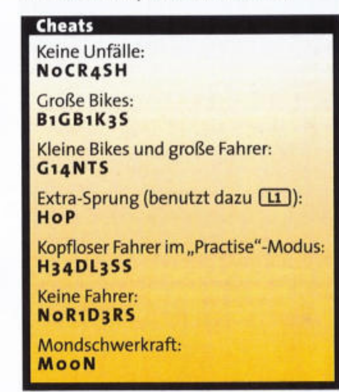


Auch dafür gibt es eine Lösung: Ihr könnt die Trix für den Nachschub direkt in einem Level in der Spielpause eingeben


[L1] ↑→ [L2] ↑: *Auch bei „Ruff & Tumble" gibt es einen Großkopf-Modus – ist ja mittlerweile fast überall eine Tradition*

Supercross 2000

Drückt in der **„Event"-Auswahl** [R1], um ein Passwort-Fenster zu öffnen. Gebt dort einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion als Menüpunkt zu erhalten.


Cheats

Keine Unfälle:
NoCR4SH

Große Bikes:
B1GB1K3S

Kleine Bikes und große Fahrer:
G14NTS

Extra-Sprung (benutzt dazu [L1]):
HoP

Kopfloser Fahrer im „Practise"-Modus:
H34DL3SS

Keine Fahrer:
NoR1D3RS

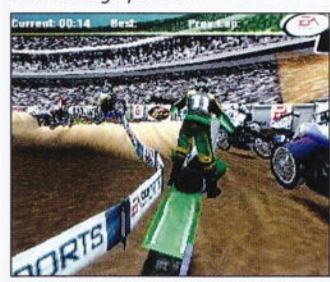
Mondschwerkraft:
MooN



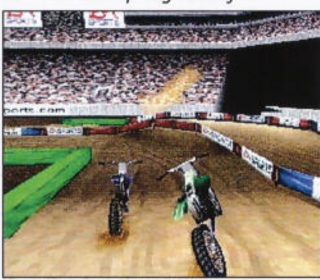
***NoCR4SH**: Öffnet mit [R1] das Passwort-Fenster und gebt den Cheat ein*

SELECT EVENT
Enter Code:
N0CR4SH The bikes never crash. Off
B1GB1K3S The bikes are big. On
G14NTS Giants on mini-bikes. Off
MOON Supercross on the Moon. Off

Die anderen Cheats könnt Ihr jetzt auch gleich noch eintippen, denn sie werden alle in einer Auswahlliste zum An- und Abschalten gespeichert



***B1GB1K3S**: Die Fahrer müssen spitze sein – selbst die Riesenbikes beherrschen sie mühelos im Sprung und auf der Bahn...*



***NoR1D3RS**: ...vielleicht liegt es aber auch daran, dass die Motorräder ihren Weg mittlerweile schon alleine finden!*



Syphon Filter 2

Levelauswahl
Folgt der Anleitung, die hier mit Bildern dargestellt wird, Schritt für Schritt:

KARTE
WAFFEN
ZIELE
PARAMETER
EINSATZBESPRECHUNG
OPTIONEN

→+L2+R2+○+□+⊗: Pausiert das laufende Spiel und bewegt den Cursor auf den Menüpunkt „Karte". Betätigt dann die Tasten in der angegebenen Reihenfolge und haltet die jeweiligen Knöpfe weiterhin gedrückt. Als Bestätigung gibt's ein Geräusch



Unter dem Punkt „Optionen" könnt Ihr jetzt im neuen „Cheats"-Unterpunkt...

DISKETTE 1 FILME
DISKETTE 2 FILME
SUPER AGENT AUS AN
LEVEL BEENDEN

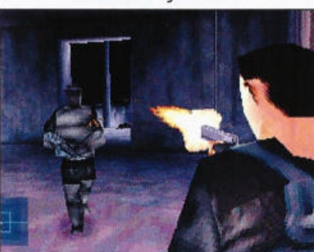
...den aktuellen Level beenden

DISKETTE 1 FILME
DISKETTE 2 FILME
SUPER AGENT AUS AN
LEVEL AUSWÄHLEN
LEVEL BEENDEN

Startet Ihr anschließend das Spiel neu, taucht im Cheat-Menü eine zusätzliche „Level auswählen"-Option auf...



...unter der alle Levels frei wählbar sind



Seid aber besser gut auf der Hut! Denn im „Finale" wird Euer ganzes mühsam im Spiel erlerntes Können gefordert!

„Super Agenten"-Modus
Pausiert das laufende Spiel und bewegt den Cursor auf **„Waffen"**. Betätigt anschließend die folgenden Knöpfe in der angegebenen Reihenfolge und haltet die Tasten dabei weiter gedrückt: SELECT+L2+○+□+⊗.

Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Unter **„Optionen"** könnt Ihr nun im neuen **„Cheats"**-Unterpunkt die Funktion aktivieren. Ungepanzerte Gegner scheiden ab jetzt schon dank eines Schusses aus dem Spiel aus.

Filmauswahl
Pausiert das laufende Spiel. Bewegt den Cursor auf **„Einsatzbesprechung"**. Betätigt anschließend die folgenden Knöpfe in der angegebenen Reihenfolge und haltet die Tasten weiter gedrückt: →+L1+R2+○+⊗.

Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Unter **„Optionen"** könnt Ihr im neuen **„Cheats"**-Unterpunkt jetzt einen Kinoraum betreten. Von dort aus lassen sich alle Filme der beiden Spiel-CDs auswählen und anschauen.



Im Kinoraum wartet ein abendfüllendes Programm auf müde Agenten

Tiny Tank

Levelauswahl
Drückt im **„Neues Spiel"-Bildschirm** L1+L2+R1+R2+←+○+SELECT.



Gebt in diesem Bild den Cheat ein...



...und wählt einen beliebigen Level...

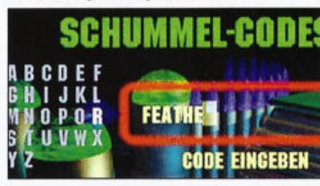


...wie etwa den Irrgarten „The Maze"

Geringe Schwerkraft
Drückt im **Optionsmenü** die Tasten L1+L2+R1+R2, damit Ihr einen Schummelcode-Eingabebildschirm erhaltet. Gebt dort **FEATHER** ein, um die Schwerkraft zu verringern.



In den Optionen schaltet Ihr zuerst mit L1+L2+R1+R2 das geheime Schummelfenster frei...



***FEATHER**: ...und gebt dann den Code ein*



Ab jetzt spielt Euch die Schwerkraft einen leichtfüßigen Streich!

Tomb Raider IV

Positioniert Lara so, dass sie genau nach Norden schaut. Am besten stellt Ihr sie vor einen Block, der genau nach Norden zeigt, oder klettert auf ihn.

Drückt SELECT für das **Pause-Menü**. Die Kompassnadel sollte mit der roten Spitze genau über dem N auspendeln. Anschließend könnt Ihr die im Kasten stehenden Cheats eingeben.

Cheats

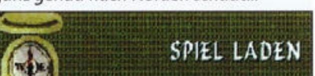
Levelsprung:
Bewegt den Cursor zuerst auf „Laden" und drückt dann die Tasten L1+L2+R1+R2+↑+Δ (in dieser Reihenfolge, alle Knöpfe gedrückt halten)

Unbegrenzt Gegenstände:
Bewegt den Cursor auf das „kleine Medipack" und drückt L1+L2+R1+R2+↓+Δ (in dieser Reihenfolge, alle Knöpfe gedrückt halten)

Alle Waffen des Levels:
Bewegt den Cursor auf das „große Medipack" und drückt L1+L2+R1+R2+↑+Δ (in dieser Reihenfolge, alle Knöpfe gedrückt halten)



Die Cheats funktionieren nur, wenn Lara ganz genau nach Norden schaut...



...doch kein Problem, das könnt Ihr am Kompass im Optionsmenü kontrollieren – und dann zum Beispiel den Cheat für den Levelsprung eingeben



Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, erscheint der Ladebildschirm für den nächsten Level, gefolgt von...



...der Einführung ins nächste Kapitel – hier scheint Lara die Oberhand zu haben

Unbegrenzt Grosses Medipack

Dank des Cheats für unbegrenzte Gegenstände werden Lara die wichtigen Mullbinden nie mehr ausgehen

Unbegrenzt Granatwerfer schwere Ammo

Auch die (zusätzlich erschummelten) Waffen verfügen jetzt praktischerweise über unbegrenzte Munition...



...die Lara voll Freude in den (normalerweise unter Denkmalschutz stehenden) Pyramiden und Gräbern verteilt!

Trick'n Snowboarder

„Resident Evil"-Charaktere

Drückt im **„Press Start"-Bildschirm** recht schnell nacheinander die Tasten △△✕✕□○□○ – ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Startet nun ein neues Spiel im **„Free"-Modus**. Mit [R2] könnt Ihr jetzt in der Charakterauswahl zu einigen „RE"-Figuren als Bonus-Boardern wechseln.



△△✕✕□○□○: Ein Muss für alle „RE"-Fans! Gebt an dieser Stelle den genannten Code ein. Ihr hört ein Geräusch...



...nachdem Ihr den „Free"-Modus wähltet



Wenn Ihr nun in der Charakterauswahl [R2] drückt, stehen Euch als neue Boarder jetzt auch der tapfere, sportliche Leon...



...die superflotte Claire mit ihren extra-coolen Klamotten und der...



...schon etwas angefaulte Zombie zur Verfügung, der trotz seines desolaten Gesundheitszustands...



...auf dem Board noch immer eine gute Figur macht: Arm- und Beinbruch wünschen wir von Herzen, oder doch besser „Nur nicht den Kopf verlieren"...?

Urban Chaos

Levelauswahl

Im **Hauptmenü** drückt Ihr die Tasten [L1]+[R1]+SELECT+START, um alle Spielabschnitte freizuschalten.

Lebensenergie- und Waffen-Cheat

Haltet während des laufenden Spiels △+○+□+✕ und drückt →, um die Lebensenergie aufzufüllen und alle im Level verfügbaren Waffen zu erhalten.



Drückt hier [L1]+[R1]+SELECT+START. Daraufhin werden auf der Karte...



...alle Spielabschnitte freigeschaltet



Wollt Ihr mehr Waffen oder volle Lebensenergie, dann haltet △+○+□+✕ und drückt anschließend die →-Taste

Vigilante 8: Die 2. Herausforderung

Wählt einen der Spieler unter „Game Status" im **Optionsmenü** und drückt gleichzeitig [L1]+[R1] für die Passwort-Eingabe. Gebt dort einen der genannten Codes ein, um die entsprechende Funktion freizuschalten. Eine Stimme bestätigt die richtige Eingabe.

Cheats

Schneller feuern:
RAPID_FIRE

Geringe Schwerkraft:
NO_GRAVITY

Alle Endsequenzen anzeigen:
LONG_MOVIE

Gleiche Autos im Mehrspieler-Modus:
MIXED_CARS

Super-Raketen:
BLAST_FIRE

Zeitlupen-Modus:
GO_SLOW_MO

Schwere Autos:
GO_RAMMING

Leichte Autos:
HI_CEILING

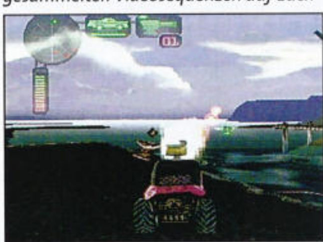
Schnellere Autos:
MORE_SPEED



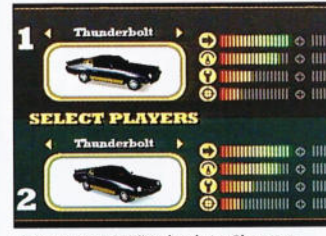
LONG_MOVIE: Drückt erst [L1]+[R1] für die Passwort-Eingabe und gebt im Anschluss daran den Cheat ein...



...als schöne Belohnung warten die gesammelten Videosequenzen auf Euch



RAPID_FIRE: Dank des Dauerfeuers dauert es nicht mehr lange, bis Ihr das Ableben Eures Gegners bedauern könnt



MIXED_CARS: Für absolute Chancengleichheit im Mehrspieler-Modus könnt Ihr jetzt die gleichen Autos wählen

WCW Mayhem

Gebt die Codes im Menüpunkt **„PAY-PER-VIEW PASSWORD"** ein, um die entsprechenden Cheats zu aktivieren.

Cheats

Alle Wrestler:
PLYHDNGYS

Alle Backstage-Räume:
CBCKRMS



Wählt „PAY-PER-VIEW PASSWORD"...



PLYHDNGYS: ...und gebt den Code ein. Die bislang geheimen Wrestler...

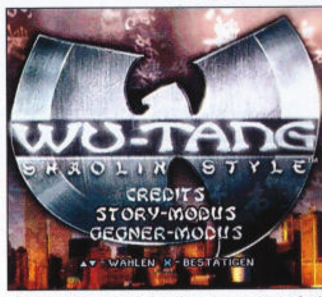


...wie zum Beispiel Bobby Eaton trauen sich nun aus ihren Verstecken

Wu Tang – Shaolin Style

Alle Charaktere

Drückt im **Hauptmenü** die Tastenfolge →→→→←←←←□○□○.



Der richtige Platz für die Cheat-Eingabe!



Mit allen freigeschalteten Charakteren, gesteuert von Mensch oder Computer...



...beginnt die Kabbelei zu viert

Xena – Warrior Princess

Drückt die folgenden Kombinationen im **Hauptmenü**. Ein Geräusch bestätigt Euch die richtige Code-Eingabe.

Cheats

Unbesiegbarkeit:
↑↑↑○□↑→←

Volle Schilde und Angriffspunkte:
△□△□□↑↑↑



↑↑↑○□↑→←: Gebt den Cheat für die Unbesiegbarkeit hier ein...



...und Ihr könnt Eure Gegner ab jetzt so lange auf Euch einprügeln lassen, bis ihnen die Kondition ausgeht



Kaum ein anderes Fightspiel ist so komplex wie „Tekken". Studiert daher schon mal die Spielelemente und Manöver, bevor es Ende November wieder heißt: Enter the Tekken!



TM

Einsteigerschule

Bewegungen

Einstieg

Die richtige Bewegung ist das A und O einer guten Kampftaktik. Auch wenn Du mit reinen Bewegungsmanövern keinen Schaden anrichten kannst, bereitet das intelligente Stellungsspiel alle Angriffe und die Verteidigung vor.

Bewegung Stehen
Eingabe Keine Taste (Neutral)
Anmerkung Dein Kämpfer blockt automatisch die hoch und mittig treffenden Attacken des Gegners.

Bewegung Walk (Gehen)
Eingabe ← oder →
Anmerkung Beim Vorwärtsgehen kann nicht geblockt werden. Rückwärts blockt Dein Kämpfer alle hoch und mittig treffenden Attacken aktiv.

Bewegung Crouch (Ducken)
Eingabe ↙, ↓ oder ↘
Anmerkung Es gelten die selben Eigenschaften wie beim Stehen/Gehen, nur dass die meisten hohen Angriffe ihr Ziel verfehlen, mittige treffen, tiefe geblockt werden.

Bewegung Dash (Ausfallschritt)
Eingabe ←← oder →→
Anmerkung Schneller als Gehen, aber auch gefährlicher, da Du während des Dash nicht blocken kannst. Beim Backdash (Rückwärtsschritt) bist Du sogar noch eine Sekunde danach verwundbar.

Bewegung Jump (Sprung)
Eingabe ↖, ↑ oder ↗
Anmerkung Im Sprung weichst Du tiefen Attacken aus. Als Fortbewegungsmittel ist der Sprung nicht zu empfehlen, da die Bewegung zu lange dauert.

Bewegung Crouch Dash bzw. Rolling Dash
Eingabe →↓↘ bzw. ↓↘→
Anmerkung Diese Art der Fortbewegung steht nicht jedem Kämpfer zur Verfügung. Während der beiden Dash-Varianten weichst Du hohen Attacken aus. Lässt Du das Steuerkreuz nach der Eingabe los, ist der Kämpfer in der WH-Stellung, so dass alle Attacken, die mit WH beginnen, ausgeführt werden können.



Während des Rolling Dash duckt sich Paul (l.) und weicht hohen Angriffen aus

Bewegung Sidestep (Seitwärtsschritt)
Eingabe ↑ oder ↓
Anmerkung Stehst Du nah genug am Gegner, kannst Du mit einem Sidestep Angriffen ausweichen. Das Timing ist aber schwierig. Einige Kämpfer können dabei spezielle Attacken ausführen.



Nach Leis (l.) Sidestep-Angriff „Falling Blade" musst Du nur → drücken, um ihn in den Drunken Master Walk zu bringen

Tastenbedienung

Bei einigen Moves ist es wichtig, die Richtungstasten kurz oder etwas länger zu drücken. Was jeweils am besten ist, erkennst Du an den kurzen (→) oder langen (→) Pfeilen. Bei anderen musst Du mitten im Special Move alle Richtungstasten loslassen, die Bezeichnung dafür ist (Neutral), abgekürzt (N).

Einige Angriffe können nur aus bestimmten Stellungen ausgeführt werden. So bedeutet **WH** eine Attacke **w**ährend des **H**ochkommens, nachdem sich der Kämpfer **i**n der **g**educkten Stellung **IG** befunden hat. Bei **RG** dagegen musst Du vor dem Angriff mit dem **R**ücken zum **G**egner stehen.

Angriffe stehend

Angriff Punch (Schlag)
Eingabe □ oder △
Anmerkung Im Nahkampf ist der Left Punch einer der wichtigsten Angriffe im Spiel. Da er schnell ausgeführt wird, besitzt er die Fähigkeit, viele Angriffe des Gegners abzubrechen. Danach kannst Du meist mit Deiner Attacke kontern.



Genauso wertvoll wie ein guter Special Move: Nach dem Right Uppercut kannst Du jugglen

Angriff Right Uppercut (Rechter Aufwärtshaken)
Eingabe ↘△
Anmerkung Dies ist der perfekte Move, um den Gegner zuerst in die Höhe zu schleudern und dann noch eine Juggle-Combo folgen zu lassen.

Angriff Kick (Tritt)
Eingabe ⊗ oder ○
Anmerkung Von den Standard Kicks ist der Side Kick ↖⊗ die erste Wahl. Er trifft mittig und somit auch geduckte Gegner. Außerdem besitzt er eine große Reichweite und hohe Priorität.

Standardangriffe

Bevor komplizierte Techniken vertieft werden, bekommst Du hier einen Überblick über die wichtigsten Standardangriffe. Neben den spektakulären Special Moves und Combos sind es oftmals diese Standardattacken, die einen Kampf entscheiden. Einige Charaktere verfügen über eigene Standardattacken, die von den unten beschriebenen abweichen.

Links oder rechts oder was?



Hier siehst Du, mit welchen Tasten Hände und Füße aktiviert werden

Mit einem Trick kannst Du Dir ganz einfach merken, welche Taste welche Aktion hervorruft: Dreh das Joypad leicht nach rechts, so dass sich die ⊗-Taste nicht mehr ganz unten befindet, sondern in einer Linie mit der ○-Taste (siehe Abbildung). Dann stehen die beiden oberen Tasten für Punch und die beiden unteren für Kick. Die linke Seite setzt den linken Arm und Fuß Deines Kämpfers ein und andersherum.

Wie man sieht, ist die Anordnung der Tasten dem menschlichen Körper nachempfunden. Denk während des Kampfes daran, und die Bewegungen werden Dir in Fleisch und Blut übergehen.

Angriffe geduckt

Angriff Tiefer Left Punch
Eingabe ↓□
Anmerkung Er ist mit dem normalen Left Punch vergleichbar. Die Special Mid treffende Variante ist ebenfalls äußerst schnell und dient hervorragend als Einleitung zu einer WH-Attacke. Durch die geduckte Stellung weichst Du außerdem allen hohen Angriffen aus.



Nach dem tiefen Left Punch...



...lässt Du eine WH-Attacke folgen (s.r.)

Angriff Sweep (Fußfeger)
Eingabe IG ⊗
Anmerkung Der Sweep ist wertvoll, weil er nicht nur tief, sondern auch am Boden liegende Gegner trifft. Besitzt Dein Kämpfer hierfür keine spezielle Technik, solltest Du immer einen oder zwei Sweeps hinterhersetzen.

Angriffe während des Hochkommens aus geduckter Stellung (WH)

Angriff Rising Uppercut (steigender Aufwärtshaken)
Eingabe WH △
Anmerkung Trifft der Rising Uppercut als Counter-Hit, dann wird der Gegner – ähnlich wie beim Right Uppercut – in die Höhe geschleudert. Eine Juggle-Combo kann folgen. Trifft der Move nicht als Counter-Hit, taumelt der Gegner beim Treffer zurück (Stagger).

Angriffe springend



Nach dem Rising Toe Kick lässt Du eine Juggle-Combo Deiner Wahl folgen

Angriff Rising Toe Kick (steigender Zehentritt)
Eingabe ↗◎
Anmerkung Dieser Move wird schnell ausgeführt, trifft mittig, besitzt eine hohe Priorität, weicht tiefen Attacken aus und schleudert den Gegner in die Höhe – ein einfach auszuführender Move mit perfekten Eigenschaften.

Angriffe liegend

Angriff Heel Kick (Fersentritt)
Eingabe ↑◎ oder ↑⊗
Anmerkung Um diesen Move ausführen zu können, muss Dein Kämpfer mit dem Rücken auf dem Boden und mit den Füßen zum Gegner liegen. Der Heel Kick besitzt eine extrem hohe Priorität und kann nahezu jeden Angriff stoppen.

Angriffe laufend

Angriff Slide (Grätsche)
Eingabe Im Lauf ◎
Anmerkung Liegt der Gegner gerade am Boden oder blockt er im Stehen, greifst Du mit dieser Attacke an.

Der Shoulder Ram zieht massig Energie ab und kann nicht geblockt werden

Angriff Jump Kick (Sprungtritt)
Eingabe Im Lauf ⊗
Anmerkung Duckt sich der Gegner oder greift er gerade an, ist der Jump Kick eine gute Wahl. Blockt der Gegner, erleidet er einen Guard Stun.

Angriff Shoulder Ram (Schulterstoß)
Eingabe Im Lauf (N)
Anmerkung Keine Eingabe, große Wirkung. Hat Dein Kämpfer mehr als vier Schritte im Lauf zurückgelegt, rammst Du den Gegner bei Berührung zu Boden. Befindet er sich bereits dort, überrennst Du ihn, was ebenfalls Schaden anrichtet.

Würfe

Mit ihren wundervollen Animationen ist diese Angriffsart die eleganteste, um die Energieleiste des Gegners zu verkleinern. Jeder Kämpfer besitzt neben den Standardwürfen eigene spezielle Würfe. Die sind zwar etwas schwieriger auszuführen, richten dafür aber umso mehr Schaden an.

Einige Kämpfer beherrschen auch Multi-Part-Throws, also Würfe, die aus mehreren Teilen bestehen. Nur wenn während der Technik die richtige Tasteneingabe folgt, wird die Folgetechnik bzw. der Move ausgeführt. King ist der Meister dieser Würfe – er kann mit einer Wurfkombination den Fight gewinnen.









Hwoarangs Wurf von der linken Seite tut nicht nur weh, sondern sieht auch spektakulär aus

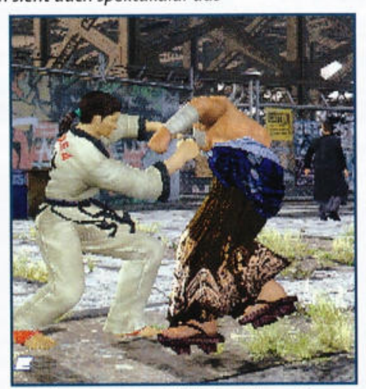
Eingabe

Die Eingabe für Standardwürfe ist bei jedem Charakter gleich: Drück ⊡+⊗ oder ◬+◎, während Du nah am Gegner stehst. „Greift" Dein Fighter ins Leere, solltest Du beim nächsten Versuch noch näher rangehen.

Je nachdem, ob Du vor, neben oder hinter Deinem Gegner stehst, ändern sich die Art und die Auswirkung des Wurfs. Würfe von hinten richten in der Regel doppelt so viel Schaden an wie die Würfe von vorne.



Will Dich Dein Gegner werfen...



...entkommst Du mithilfe des Throw Escape

Throw Escape

Bis auf wenige Ausnahmen kann der Gegner nur geworfen werden, wenn er aufrecht steht. Hast Du ihn dann gepackt, kann er dem Wurf immer noch entfliehen: Drückt er blitzschnell eine bestimmte Aktionstaste, befreit er sich aus dem Griff. Diese Art der Verteidigung wird Throw Escape genannt.

Für die Eingabe von Throw Escapes gibt es folgende Regel: Wird der Wurf mit der linken Seite ausgeführt, also etwa ⊡+⊗, ist die Throw-Escape-Taste ⊡. Wird er mit rechts ausgeführt, ist sie ◬. Sind beide Seiten, wie zum Beispiel beim Stonehead von Heihachi (Eingabe: →→, ◬+⊡), im Spiel, wird der Throw Escape mit ⊡+◬ ausgeführt. Es gibt jedoch auch Ausnahmen, für die diese Regel leider nicht gilt.

Special Move

Die wohl bekannteste Art des Angriffs bei einem Fightspiel ist der Special Move. Er besteht aus der kombinierten Eingabe mehrerer Tasten gleichzeitig und/oder hintereinander. Dabei führt der Kämpfer einen für ihn typischen Angriff aus.

Ein Special Move besteht aus einer oder mehreren Angriffstechniken. Meist gibt die Anzahl der zu drückenden Aktionstasten vor, wie viele Schläge oder Tritte der Angreifer ausführt.

Wenn Du vor der Eingabe der Aktionstasten zuerst die Richtungstasten drücken musst, bewegt sich der Angreifer meist vor dem ersten Schlag.



Bei der verzögerten Eingabe von Leis Razor-Rush-Schlägen kann der Gegner nur raten, ob Lei (l.) den Move zu Ende führt oder in eine der fünf Tierstellungen übergeht

Eigenschaften

Special Moves sind vorprogrammiert und müssen exakt eingegeben werden, um sie auszuführen. Nicht nur die Eingabeart, sondern auch die Eigenschaft eines Special Moves ist von großer Bedeutung.

Einige Special Moves werden blitzschnell ausgeführt, richten aber nur wenig Schaden an. Bei anderen hingegen muss der Angreifer lange ausholen, ist also offen für einen Gegentreffer, bevor der Move seine vernichtende Wirkung zeigt.

Eine weitere wichtige Eigenschaft ist die Möglichkeit der verzögerten Eingabe einzelner Techniken. In der Regel führst Du einen Special Move in einem vorgegebenen Rhythmus aus. Bei Techniken, die sich verzögern lassen, kannst Du wählen, ob der Move in einer fließenden Bewegung oder mit kurzer Unterbrechung ausgeführt wird. Bei letzterer Variante denkt der Gegner oft, dass der Move nicht zu Ende geführt wird, und holt zur Gegenattacke aus, doch dann wird er von der verzögerten Technik voll erwischt.

Weitere Merkmale eines Special Moves findest Du in dem Teil „Spezielle Techniken" (Seite 41) oder Pauls Moveliste (Seite 43).

Text: Frank Glaser

10er-Strings

Schön anzusehen und vor allem für Einsteiger ein beliebtes Offensivmanöver sind die 10er-Strings. Fast jeder Charakter beherrscht eine oder mehrere dieser vorprogrammierten Angriffsketten. Bei Fights zwischen Profis haben sie allerdings nichts zu suchen.

Da sie, wie gesagt, vorprogrammiert ist, können die Schwachpunkte einer 10er-String vom Gegner auswendig gelernt werden. So lassen sich viele der zehn Techniken blocken oder countern. Im Beispiel von Pauls 10er-Strings erkennst Du die Schwachstellen an dem Stern vor der Technik (siehe Seite 43).

Willst Du aber nicht auf diese Manöver verzichten, solltest Du sie variabel einsetzen: Brich sie nach der dritten, vierten oder fünften Technik einfach ab und lass einen Wurf oder Special Move folgen.






Vor allem für Anfänger geeignet: die 10er-Strings. Profis sollten auf diese Techniken verzichten, da die Schwachpunkte der Attacken schnell erkennbar sind

Verteidigung

Spielst Du gegen einen „Tekken"-Profi, scheinen Deine mühsam erlernten Special Moves keine Wirkung zu zeigen. Obwohl Du eine Angriffskombination nach der anderen auf ihn loslässt, nimmt er keinen Schaden. Dafür sind seine Konterangriffe umso härter. Dahinter steckt kein fauler Trick – Dein Gegner versteht es einfach, sich richtig zu verteidigen.

Mit Ausnahme der Unblockable Moves kann jede Technik abgeblockt werden, sodass der Verteidiger keinen Schaden erleidet.



Hohe oder mittige Angriffe werden im Stehen geblockt...

...tiefe Angriffe dagegen in der Hocke

Stellung / *Angriff*	Im Stand	In der Hocke	Am Boden
Hoch	wird geblockt	geht vorbei	geht vorbei
Mitte	wird geblockt	trifft	geht vorbei
Mitte-spezial	wird geblockt	wird geblockt	geht vorbei
Tief	trifft	wird geblockt	geht vorbei
Boden	je nach Move	je nach Move	trifft

Normaler oder aktiver Block

Es gibt zwei Varianten der Abwehr: normaler und aktiver Block. Der normale Block wird automatisch ausgeführt, wenn Du keine Taste oder ↓ drückst. Beim aktiven Blocken drückst Du zusätzlich nach hinten, also ← im Stand oder ↙ in der Hocke.

Der Vorteil im Vergleich zum normalen Block: Dein Kämpfer erholt sich etwas früher vom Angriff und ist so einigen Folgeattacken nicht ausgeliefert.

Trefferbereiche

Hier kommen die Angriffshöhe und der Trefferbereich ins Spiel. Jeder Angriff zielt auf einen bestimmten Körperbereich des Gegners. Befindet sich der Verteidiger in keiner Aktion (Ausholphase, Angriff, Erholungsphase, Bewegung außer nach hinten) und in der richtigen Stellung, blockt er den Move automatisch.

In „Tekken Tag Tournament" gibt's vier Trefferbereiche: **Hoch, Mitte, Mitte-spezial, Tief und Boden.** Die kleine Tabelle links zeigt, in welcher Stellung Du welche Angriffe blocken kannst.



Xiaoyu beherrscht „Hakke Shou" und „Hike Ken"

TAG-System

Die wichtigste Neuerung in „Tekken Tag Tournament" ist zweifellos das TAG-System, mit dem Du zu Beginn des Matches zwei Charaktere aussuchst, um sie als Team antreten zu lassen.

Drückst Du während des Kampfs die TAG-Taste, wird der aktive Kämpfer von dem Partner außerhalb der Arena abgelöst. Welche Charaktere als Team gemeinsam fighten, bleibt Dir überlassen.

Du solltest jedoch daran denken, dass sich einige Kampfstile ganz gut ergänzen und andere wiederum nicht besonders gut zusammenpassen. Zudem gibt es einige Besonderheiten bei speziellen Paarungen, wie etwa Heihachi und Jin oder Baek und Hwoarang.

Erholung

Beim TAG-Teamkampf siehst Du zwei Energieleisten am oberen Bildschirmrand. Die vordere zeigt die Energie des gerade kämpfenden Charakters, die hintere die des Reservisten außerhalb der Arena.

Der blaue Balken gibt die noch verbleibende Energie an. Ist er verbraucht, ist der Kampf verloren. Der rote Balken stellt die Heilmöglichkeit des Kämpfers dar: Befindet sich dieser außerhalb der Arena, wird der rote Balken durch den blauen langsam wieder aufgefüllt.



Den blauen Balken kannst Du bis zum Ende des roten Balkens wieder aufladen

Wutbalken

Muss der aktive Kämpfer mehrere Schläge hinnehmen, wird der passive Kämpfer wütend. Sein Energiebalken (also der hintere) fängt an zu blinken. Wechselst Du daraufhin die Charaktere aus, richten die Schläge des Eingewechselten 30% mehr Schaden an.

TAG-Wechsel

Es gibt viele Möglichkeiten, die Teampartner auszuwechseln. Beim normalen Wechsel drückst Du einfach auf die TAG-Taste: Der Spieler dreht sich um, läuft hinaus und der andere läuft herein.

Einen TAG-Wechsel kannst Du auch vom Boden beziehungsweise während bestimmter Special Moves oder Würfe ausführen. Hierbei gibt es Kriterien, die von Kämpfer zu Kämpfer verschieden sind.

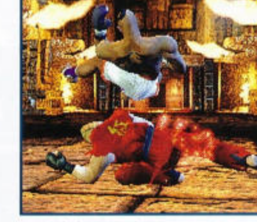




Nach dem „Demon Uppercut" →→ Ⓐ ist ein TAG-Wechsel möglich

Techniken beim Wechsel

Direkt nach dem Wechsel, also noch während der Teampartner in Position läuft, kannst Du eine von drei Angriffstechniken ausführen: Drück jeweils →→ noch während des Wechsels und dann ◎ für einen Sliding Kick, Ⓐ+Ⓓ für einen Run Chop oder aber ⊗ für einen Jump Kick.



Der Sliding Kick ist meistens am effektivsten, da er tief trifft






Baek (l.) und Hwoarang (ganz rechts) sind besonders gute TAG-Partner. Der Cannonball-Wurf steht ihnen nur als Team zur Verfügung



Eddy kämpft im Stil Capoeira



Spezielle Techniken

Nun tauchst Du noch etwas tiefer in das Kampfsystem ein: Neben den allgemeinen Bewegungen, Standardangriffen und -verteidigungen, die Du gerade kennen gelernt hast, gibt es noch eine ganze Menge weiterer Techniken und Spielelemente. Nur wenn Du sie alle verstehst und klug einsetzt, wirst Du zum echten „Tekken"-Experten.

Bevor Du also Deine Freunde herausforderst, solltest Du Dich mit den folgenden Spielelementen vertraut machen.

Combos

Eine Combo ist die mächtigste, aber auch die schwierigste Angriffsart. Richtig ausgeführt, hat der Gegner keine Chance, ihr zu entkommen.

Wichtig ist die genaue Definition einer Combo, da viele Spieler Unterschiedliches unter „Combo" verstehen. Combos sind vom Spiel nicht vorprogrammiert. Jeder Spieler entwickelt eigene Combos, die seinen Fähigkeiten entsprechen.

Das ist eine Combo

Eine Combo ist eine rasche Folge von mindestens zwei Attacken, die nicht abgewehrt werden können, wenn die erste Technik trifft. Sobald die Folge unterbrochen wird oder ihr ausgewichen werden kann, ist es keine echte Combo.



Jin (l.) kennt kein Erbarmen: Der zweifache Lazer Scraper und die folgende Demon's Paw ziehen die Hälfte der Energie ab

Juggle-Combos

„Juggle" kommt aus dem Englischen und bedeutet „jonglieren". Eine Combo, die den Gegner in die Höhe schleudert und ihn immer wieder trifft, während er sich in der Luft befindet, wird daher Juggle-Combo genannt. Du jonglierst quasi mit Deinem Gegner. Da ein Fighter solange er sich in der Luft befindet, nicht blocken kann, ist er jedem Schlag hilflos ausgeliefert (außer True Ogre).

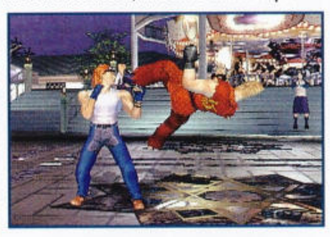
Damit diese Technik nicht völlig spielentscheidend ist, werden die Schadenspunkte des ersten Treffers in der Luft auf 80% und aller weiteren auf 50% reduziert. Zudem enden die meisten Juggle-Combos nach drei bis fünf Treffern, da der Gegner mit jedem Treffer weiter zurückgeschleudert wird, bis er nicht mehr erreichbar ist.

TAG-Combos

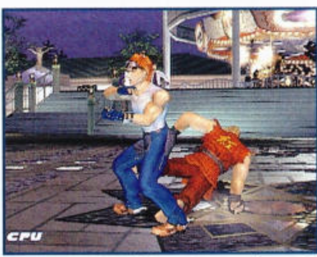
Wie erwähnt, kannst Du bei bestimmten Special Moves einen TAG-Wechsel ausführen. Meist wird Dein Gegner in die Höhe geschleudert, bevor Dein Kämpfer die Arena verlässt. Trifft der eingewechselte Charakter nun den Gegner mit einem oder mehreren Schlägen, nennt man dies TAG-Combo. Schaden, der während einer TAG-Combo entsteht, lässt sich durch Verlassen der Arena nicht regenerieren.

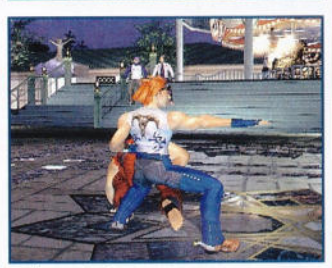
Quick Roll

Wirst Du vom Gegner in die Luft befördert, kannst Du der unsanften Landung auf dem Rücken meistens mithilfe der Quick Roll entgehen. Drück hierzu eine der vier Aktionstasten in dem Moment, in dem Dein Kämpfer den Boden berührt. Bei ⊡ und ⊗ rollt er sich nach links ab, bei ⟁ und ◎ nach rechts. Es gibt aber auch Moves, nach denen die Quick Roll nicht funktioniert. Drück auch → oder ←, um wieder schnell auf die Beine zu kommen.









Mit der Quick Roll kannst Du vielen Folgeattacken entgehen

Counter-Hit

Triffst Du Deinen Gegner, während er gerade ausholt, um seinerseits einen Move anzubringen, wird Dein Treffer zum so genannten Counter-Hit. Dies hat zur Folge, dass der Treffer mehr Schaden anrichtet. Bei speziellen Moves treten weitere Effekte auf: Der Gegner wird zum Beispiel kurzzeitig gelähmt (Stun), er wird höher als sonst in die Luft oder nach hinten geschleudert.



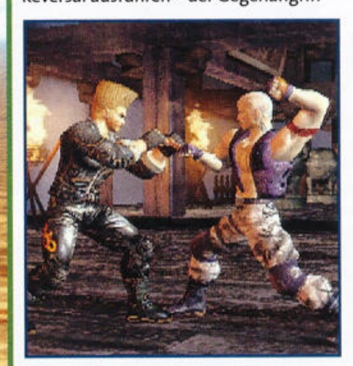




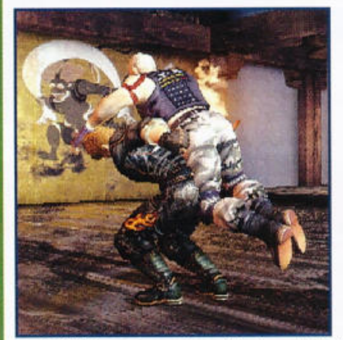
Trifft Julias „Heaven Shutter Kick" ←◎, dann wird Xiaoyu (r.) für eine kurze Zeit gelähmt und fällt dann zu Boden

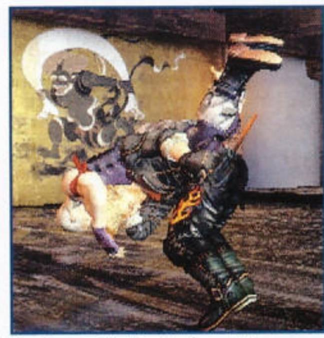
Reversal

Das ist eine starke Methode, einem feindlichen Angriff zu begegnen. Der Schlag oder Tritt des Gegners wird dabei abgefangen und unverzüglich in einen Gegenangriff umgeleitet. Hierbei muss der Verteidiger lediglich den Reversal ausführen – der Gegenangriff erfolgt automatisch. Die Eingabe ist ←,⊡+⊗ oder ←,⟁+◎ und muss kurz vor dem Einschlag der feindlichen Attacke erfolgen. Ein Reversal kann lediglich gegen hoch und mittig treffende Attacken eingesetzt werden. Zudem beherrscht ihn nicht jeder Charakter.









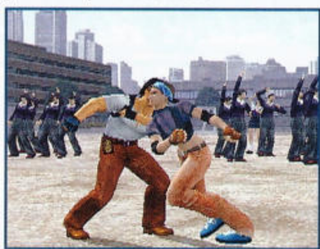
Paul (l.) fängt Bryans Angriff ab und leitet eine Gegenattacke ein. Respekt!

Chicken

Der Chicken ist die beeindruckende Antwort auf den Reversal. Ahnst Du, dass der Gegner Deinen Angriff mit einem Reversal kontern will, drückst Du ←,⊡+⊗ oder ←,⟁+◎ (je nachdem, mit welcher Seite Du angegriffen hast). Dein Gegner wird beim Reversal-Versuch mit einem Kniestoß nach hinten gedrängt, und der Sprecher verkündet die Tat mit einem: „Chicken!"

Parry

Mit einem Parry lenkst Du den Angriff Deines Gegners zur Seite und kannst mit einem Gegenangriff antworten. Die Art des Parrys sowie die Eingabe sind von Kämpfer zu Kämpfer verschieden. Nicht jeder Charakter hat diese Fähigkeit. Nur den automatischen Low Parry, mit dem tiefe Angriffe durch Eingabe von ↘ weggelenkt werden, kann jeder Kämpfer ausführen.

In der Tiger-Stellung pariert Lei (l.) mit → jeden hohen oder mittigen Faustangriff

Super Charge

Drückst Du alle vier Aktionstasten auf einmal, lädt sich Dein Kämpfer mit Energie auf und seine Hände beginnen zu leuchten. Während dieser Aktion zählt der erste Treffer als Counter-Hit, auch wenn Dein Gegner gar nicht in der Ausholbewegung war.

Selbst wenn der Move geblockt wurde, erleidet der Gegner minimalen Schaden und die Energie bleibt erhalten. Triffst Du den Gegner in den nächsten zweieinhalb Sekunden nicht, erlischt die Energie.



Sieht zwar nett aus, bringt aber in der Praxis herzlich wenig – die Ausführung dauert einfach zu lange!

Aller Anfang ist schwer

Schon zu Beginn Deiner „Tekken"-Karriere stehen Dir nicht weniger als 20 Kämpfer zur Auswahl. Als Einsteiger solltest Du nicht gleich mit den kompliziertesten Charakteren anfangen, denn sie erfordern nicht nur viel Training und Geschicklichkeit, sondern auch ein gehöriges Maß an Spielpraxis.

Unter den Standardkämpfern sind Paul Phoenix und Forest Law am einfachsten zu erlernen, da sie einzelne kraftvolle und schnelle Special Moves besitzen. Charaktere wie Lei Wulong, Ling Xiaoyu (sprich: Schaoju) oder Hwoarang (sprich: Warang) verfügen neben ihrem normalen Move-Repertoire über komplizierte Kampfstellungen, aus denen sie exklusive Special Moves ausführen können. Diese Kämpfer zu meistern, dauert Monate. Belohnt wirst Du mit beeindruckenden Spielzügen.

Der Weg zum Ruhm

Bevor Du zum allerersten Mal einen Mitspieler oder den Computer zum Kampf in den Ring bittest, solltest Du ein paar Minuten oder besser noch Stunden im Trainingsmodus absolvieren.

Wähle Paul Phoenix und versuch, alle bisher aufgeführten Bewegungen und Angriffe auszuführen, bis sie Dir ins Blut übergehen. Dann schaust Du auf Pauls Moveliste und übst jeden einzelnen Special Move, bis Du ihn fünfmal hintereinander hinbekommst. Lern die Liste auswendig und achte dabei auf die wichtigsten Moves. Du erkennst sie daran, dass sie hohen Schaden anrichten, auf unterschiedliche Trefferbereiche zielen oder besondere Eigenschaften besitzen. So ist etwa der Hang Over ↓□○△ ein äußerst effektiver Move, da er zuerst mittig, dann tief und dann wieder mittig trifft und insgesamt einen Schaden von 51 verursacht.

Unter den Würfen empfiehlt sich der Push Away, da er nach dem Forward Dash eingegeben wird und somit eine große Reichweite besitzt. Außerdem kannst Du praktischerweise während der Technik zum TAG-Partner wechseln.

Nimm Dir nun die 10er-Strings vor, die vor allem auf „Tekken"-Einsteiger verheerend wirken können. Beim Üben solltest Du eher auf den hörbaren Rhythmus als auf Pauls Bewegungen achten. Lern ihn auswendig und spiel ihn blind nach.

Obwohl Paul kein Combo-König ist, verfügt er über einige kraftvolle Juggle-Combos. Hast Du die folgende Combo erst einmal gemeistert, steigert sie Dein Angriffspotential um 50%: ↗○, □, ↓↙←, N, ⊗△△. Ist sie Dir zu schwierig, entwickle eigene Combos: Moves wie ↗○ oder ↓↘→□ schleudern den Gegner in die Höhe – während er in der Luft ist, folgst Du mit Techniken Deiner Wahl.



Der Hang Over von Paul (l.) trifft zuerst mittig...



...fegt den Gegner dann von den Beinen...



...und gibt ihm mit dem Ellbogen den Rest



Drückst Du nach der Eingabe des Push Away die TAG-Taste...



...verlässt Paul freiwillig den Kampfplatz...



...und überlässt die Arena seinem TAG-Partner (r.)

Üben, üben, üben

Selbst mit viel Wissen bleibt Dir Eines nicht erspart: lang andauerndes Training. Die beste Spielerfahrung holst Du Dir bei einem Match gegen menschliche Spieler, denn der Computer lässt sich nicht täuschen. Doch gerade die Täuschungsmanöver verhelfen geübten Spielern immer wieder zum Sieg.

Halte Deinen Kampfstil variabel und setz nicht immer dieselbe Taktik ein. Drück vor allem in brenzligen Situationen nicht wild auf die Tasten, denn dadurch verlierst Du die Kontrolle über das Spiel.

Du wirst sehen: Je mehr Kontrolle Du über Deinen Charakter besitzt, desto mehr Spaß bereitet Dir der Kampf. Und nichts macht mehr Spaß, als eine mühsam erlernte Kampftaktik im Fight aufgehen zu sehen und den Gegner dadurch auf die Bretter zu schicken!



Paul Phoenix: Moveliste

5er-String	10er-Strings *(siehe Seite 40)*
□△⊗*□*△	□△⊗*△□*△□*○△□ □△⊗*□*○△□*○△□

Special Moves	Eingabe	Trefferbereich	Schaden	Eigenschaft
Left Right Combo	□△	H, H	5, 15	Durch Eingabe von → beträgt der Schaden 6, 15.
Jab Roundhouse	△⊗	H, H	12, 21	
Quick PK Combo	→△⊗	H, H	12, 20	Landet die erste Technik als Counter-Hit, trifft die zweite garantiert.
Jab Sweep	△↓⊗	H, T	12, 8	
Quick PDK Combo	→△↓⊗	H, T	12, 10	Landet die erste Technik als Counter-Hit, trifft die zweite garantiert.
Reverse PDK Combo	□○	H, T	5, 8	
Hammer of the Gods	→,△+□	M	27	Bei einem Counter-Hit erleidet der Gegner einen Stun.
Burning Fist	←,△+□	nicht zu blocken	100	
Sweep Kick	↙⊗	T	12	
Shredder	↖⊗○	M, M	17, 22	
Neutron Bomb	→→○	M, GS	20	
Flash Elbow	→→△	M	15	Bei einem Counter-Hit wird der Gegner etwas weiter weggeschleudert.
Double Hop Kick High	→→⊗○○	M, M, H	20, 15, 25	
Triple Kick Combo	→→⊗○→○	M, M, M	20, 15, 15	
Double Hop Kick Low	→→⊗○↓○	M, M, T	20, 15, 15	
Down Strike	Gegner am Boden ↓△	Boden	16	
Bone Breaker	↓○△	T, M	13, 20	Schaden bei Clean Hit 19, 20. Bei einem Counter-Hit wird der Gegner etwas weiter weggeschleudert.
Hammer Punch	↓□	M	15	
Hammer Punch to Power Punch	↓□△	M, M	15, 26	Landet die erste Technik als Counter-Hit, trifft die zweite garantiert. Ist die zweite Technik ein Counter-Hit, rollt der Gegner nach hinten.
Hang Over	↓□○△	M, T, M	15, 15, 21	
Thunder Palm	WH △	M	16	
Phoenix Smasher	↓↘→△	M	33	Schaden bei Clean Hit 49. Bei einem Counter-Hit rollt der Gegner weiter nach hinten.
Thruster	↓↘→□	H	20	Bei einem Counter-Hit erleidet der Gegner einen Stun. TAG-Wechsel bei Treffer möglich.
Shoulder Tackle	→,□+○)	M	20	
Sway	↓↙←	spez. Bewegung		
Rubber Band Attack	↓↙←(Neutral)△	M	18	Bei einem Counter-Hit erleidet der Gegner einen Stun.
God Hammer Punch	↓↙←(Neutral)□	M	15	Bei einem Counter-Hit wird der Gegner in die Luft geschleudert. TAG-Wechsel bei Treffer möglich.
Sway & Low Kick	↓↙←(Neutral)⊗	T	12	
Rapid Fire	↓↙←(Neutral)⊗△	T, M	12, 21	Landet die erste Technik als Counter-Hit, trifft die zweite garantiert.
Rapid Fire to Stone Breaker	↓↙←(Neutral)⊗△△	T, M, T	12, 21, 21	Landet die erste Technik als Counter-Hit, treffen die restlichen garantiert. Die dritte Technik kann verzögert werden. TAG-Wechsel nach dem Treffer der dritten Technik möglich.
Rapid Fire to Phoenix Smasher	↓↙←(Neutral)⊗△□	T, M, M	12, 21, 25	Landet die erste Technik als Counter-Hit, treffen die restlichen garantiert. Die dritte Technik kann verzögert werden. Bei Verzögerung beträgt der Schaden 21. Ist die zweite Technik ein Counter-Hit, rollt der Gegner nach hinten.
Pump in Pedal	Sidestep ⊗	T	15	Schaden bei Clean Hit 22.
Turn Thruster	Sidestep □	H	23	Bei einem Counter-Hit erleidet der Gegner einen Stun.
Jaw Breaker	IG ↘△	M	21	
Stone Breaker	IG ↘△△	M, T	21, 21	Die zweite Technik kann verzögert werden. TAG-Wechsel nach dem Treffer der zweiten Technik möglich.
Gut Buster	IG ↘△□	M, M	21, 25	Landet die erste Technik als Counter-Hit, trifft die zweite garantiert. Die zweite Technik kann verzögert werden. Bei Verzögerung beträgt der Schaden dann 20, 19. Ist die zweite Technik ein Counter-Hit, rollt der Gegner nach hinten.
Incomplete Somersault	↓ (ca. 1 Sek.) ↑,△+○+⊗	M	25	Auch Paul erleidet einen Schaden von 15.
Supercharger	△+□+○+⊗	spez. Bewegung		Der nächste Treffer wird ein Counter-Hit. Im Supercharger kann nicht geblockt werden.

Würfe	Eingabe	Throw Escape	Schaden	Eigenschaft
Over the Shoulder	nah □+⊗	□	30	
Shoulder Pop	nah △+○	△	30	
Dragon Screw	von links □+⊗ oder △+○	□	45	
Fall Away	von rechts □+⊗ oder △+○	△	40	
Reverse Neck Throw	von hinten □+⊗ oder △+○	nicht möglich	50	
Reverse Throw	RG □+⊗ oder RG △+○	□ oder △		Je nach Stellung des Gegners ändert sich die Wurftechnik.
Attack Reversal	←,□+⊗ oder ←,△+○	Reversal		
Foot Launch	nah ←,△+⊗	△	35	
Push Away	nah →→,△+□	△+□	35	TAG-Wechsel nach der Wurftechnik möglich.
Twist and Shout	nah ↘,△+□	△+□	35	
Ultimate Tackle	↙⊗○,△+□	△+□	5	
Arm Breaker	Tackle △+□	△+□,△△	25	Nach dem Wurf „Ultimate Tackle" einsetzen.
Ultimate Punch to Arm Breaker	Tackle △□△,△+□	△+□,△△	5, 5, 5, 25	Nach dem Wurf „Ultimate Tackle" einsetzen.
Ultimate Punch	Tackle △□△□△	□ oder △	5, 5, 5, 5, 5	Nach dem Wurf „Ultimate Tackle" einsetzen.
Ultimate Punishment	Tackle △↓□□(Neutral)○□,△+□	nicht möglich	5, 8, 8, 35	Nach dem Wurf „Ultimate Tackle" einsetzen.



Vampire – Die Maskerade – Redemption

Spieledesign

Die Langzahn-Saga von Activision bezieht ihren Reiz nicht zuletzt aus der Möglichkeit, eigene Levels zu bauen. Blut geleckt? Dann steig mit diesem Workshop ein!

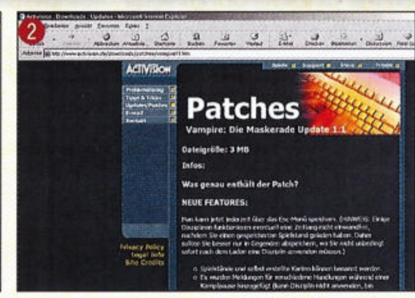
Kraftvoll zubeißen macht im eigenen Level noch mehr Spaß!

Kleine Vorarbeiten

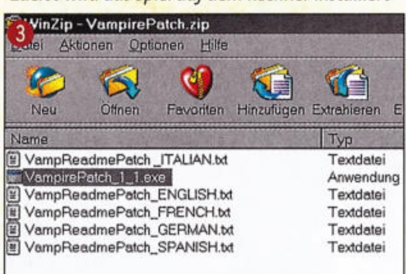
Wichtigste Voraussetzung für die erfolgreiche Arbeit mit dem Level-Editor von Nihilistic ist ein sauber installiertes System. Falls Du Dir nicht sicher bist, nimm „Vampire" am besten noch mal von Deiner Festplatte. Installiere zuerst das Spiel, zum Beispiel nach D:\vampire ❶. Hol Dir dann den Patch (3 MB) aus dem Internet ❷ und installiere ihn ❸. Für alle Fälle solltest Du eventuell vorhandene Spielstände (Savegames) sichern ❹, weil sie bei Problemen als Erstes den Bach runtergehen.

Danach musst Du das „NOD SDK" (5,7 MB) in der Version 1.1 von einer der vielen „Vampire"-Sites aus dem Internet ziehen ❺, beispielsweise von **http://vampirevault.ign.com** – „SDK" bedeutet „Software Development Kit" und ist sozusagen ein Werkzeugkasten zum Spielebau. Bei der Installation dieses SDK ist zu beachten, dass es ins gleiche Verzeichnis wie das Spiel kommen muss ❻.

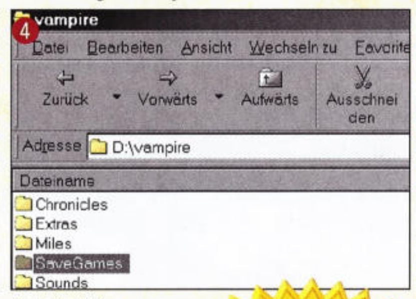
Zuerst wird das Spiel auf dem Rechner installiert



Den Patch gibt es auf der Website von Activision



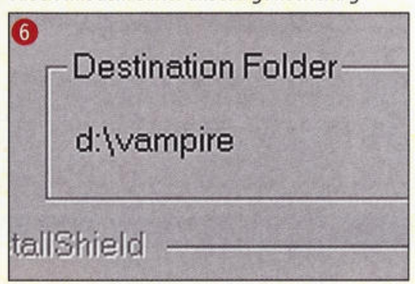
Die Installation des Patches ist für die erfolgreiche Arbeit mit dem Editor unbedingt notwendig



Falls Du lieb gewonnene Spielstände hast, solltest Du sie zuvor wegsichern



Hier siehst Du eine der vielen hervorragenden Sites im Netz, die den Editor zum Download bereithalten



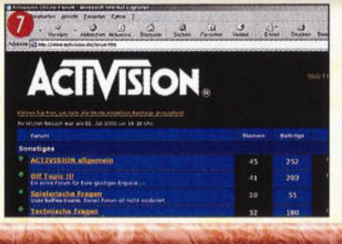
Das „Development Kit" muss ins gleiche Verzeichnis wie das „Vampire"-Spiel!



Die schützen Euch besser vorm Sonnenlicht als alles andere: Wir verlosen 20 brandneue SCREENFUN-Caps mit Logo und Spruch. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 98. Aktionsschluss ist der 31.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Webseiten-Tipps

Auf den in großer Vielfalt vorhandenen Webseiten zum Spiel findest Du auch Informationen zum Erstellen eigener Levels ❼ (siehe Kasten). Die meisten von ihnen sind natürlich auf Englisch, lass Dich nicht abschrecken!



Im Forum von Activision Deutschland warten sicher viele hilfreiche Mitstreiter

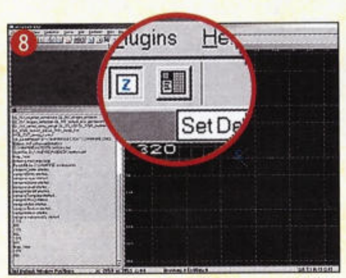
- http://www.nihilistic.com
- http://www.activision.de
- http://vampirevault.ign.com
- http://www.planetvampire.com
- http://www.themasquerade.org
- http://www.shadowtears.com/vampire/
- http://www.vampirehaven.com

Einrichten des Editors

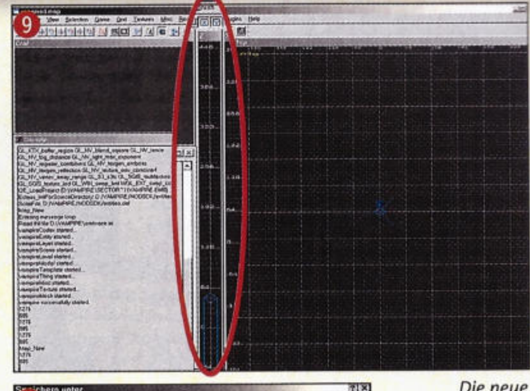
Zeit, den Level-Editor zu starten. Im Windows-Startmenü findest Du unter „Programme" den Eintrag „NOD SDK". Hier wählst Du den Eintrag „Embrace" aus. Oje, das sieht ja schauderhaft aus! Kein Problem – mit einem Knopfdruck auf den Button „Set Default Window Position" (8) ist der PC-Desktop schnell wieder aufgeräumt.

Um später besser arbeiten zu können, spielst Du noch etwas an den Fenstern herum. Zieh das Z-Fenster (Höhenangaben) weiter auf und postiere es neben dem XY-Fenster (9). Letzteres ist das 2D-Fenster, in dem später alle Objekte erzeugt werden. Mit [Strg]+[Tab] schaltest Du zwischen den Ansichten um. Du brauchst im Weiteren die „Top"-Ansicht.

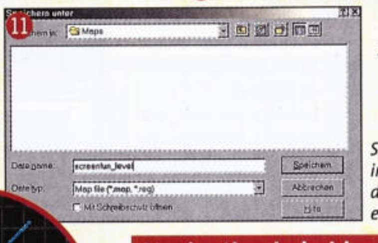
Navigieren (10) kannst Du auf dem Raster in beiden Fenstern, indem Du im Fenster die rechte Maustaste gedrückt hältst und dann mit der Maus in die gewünschte Richtung fährst. Gezoomt werden kann auch: mit [Einf] und [Entf] im XY-Fenster und mit [Strg]+[Einf] und [Strg]+[Entf] im Z-Fenster. Zwar ist noch nichts fertig, aber speichere am besten schon mal! Im Menü „File" findest Du den Unterpunkt „Save as..." Gib als Namen „screenfun_level" ein und speichere. (11)



Den chaotischen ersten Eindruck behebt ein Druck auf den richtigen Button



Die neue Anordnung des Z-Fensters verhilft später zu mehr Übersicht



Speichern ist immer gut, und der Level braucht einen Namen

Mittels Navigation im XY-Fenster gelangt die (0,0)-Koordinate nach links unten

Navigation in beiden Fenstern

Rechte Maustaste gedrückt halten und Raster wie gewünscht schieben (Bild 10):

Zoomen:	XY-Fenster	"-"	[Einf]
		"+"	[Entf]
	Z_Fenster	"-"	[Strg]+[Einf]
		"+"	[Strg]+[Entf]

Erste Schritte

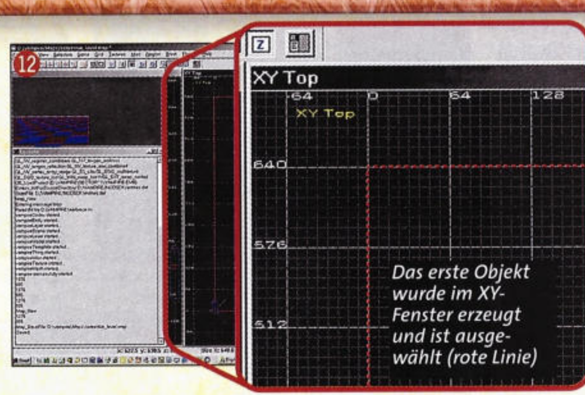
Nun baust Du das erste Objekt. Klicke ins XY-Fenster. Dann folgt Linksklick auf (0,0)-Koordinate, festhalten und aufziehen bis (640, 640). Das Objekt ist rot gestrichelt, es ist also ausgewählt (12). Klicke ins Z-Fenster und zieh es auf Höhe 0 bis 256 (13).

Wie bearbeitet man ausgewählte Objekte? **Größe verändern:** außerhalb des Objekts die linke Maustaste drücken und gedrückt halten. So in die gewünschte Änderungsrichtung schieben (14).

Verschieben: innerhalb des Objekts linke Maustaste drücken und gedrückt halten. So in die gewünschte Richtung verschieben.

Löschen unliebsamer Objekte: Objekt auswählen und im Menü „Selection" die Option „Delete" wählen. Höhle das Objekt jetzt aus und erzeuge damit den Raum mithilfe des Buttons „Hollow" (15).

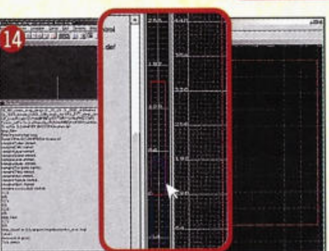
Danach gibt es eine erste **Probefahrt mit der Kamera** (blaues Icon mit Winkel). Im „CAM"-Fenster wird dabei ein dreidimensionales Bild des Levels angezeigt (16).



Das erste Objekt wurde im XY-Fenster erzeugt und ist ausgewählt (rote Linie)



Das Raster und die angebrachten Zahlen helfen beim Einschätzen der Größe

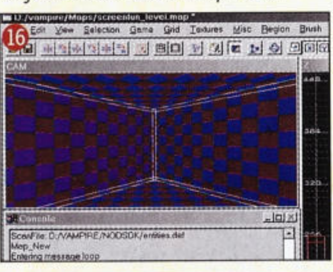


Das ausgewählte Objekt lässt sich ganz einfach mit der Maus manipulieren



Der kompakte Block wird mit dem Button ausgehöhlt

Tja, mit diesen Fingern fällt der Levelbau schwer



Im „CAM"-Fenster siehst Du ständig ein Abbild des erzeugten Levels – schon mal zum Probecruisen

Steuerung der Kamera

Nach links drehen	←
Nach rechts drehen	→
In Blickrichtung vorwärts	↑
In Blickrichtung rückwärts	↓
Nach unten drehen	[A]
Nach oben drehen	[Z]
Kamerahöhe vergrößern	[D]
Kamerahöhe verkleinern	[C]

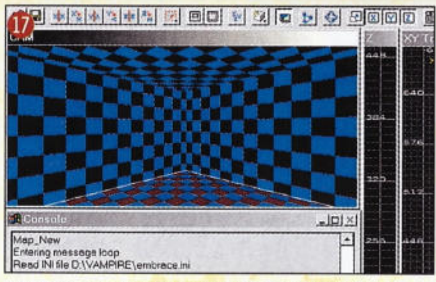
Text: Joachim Enderlin

Texturen legen

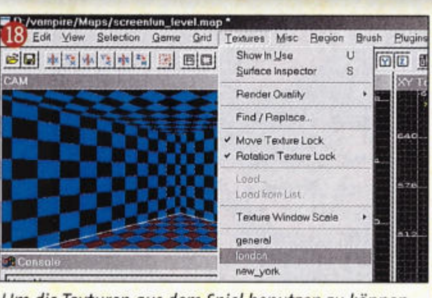
Als Nächstes legst Du Texturen auf Wände, Decke und den Fußboden. **Zum „Zurücklegen" des gerade aktiven Objekts dient [Esc].** Wähle zunächst den Fußboden im „CAM"-Fenster mittels [Shift]+[linke Maustaste] (17) aus. Nun werden die Texturen geladen: Im Menü „Textures" wählst Du „london" (18). Gehe auf „Load all textures" und drücke OK. Ein Druck auf die Taste [T] zeigt die Texturen statt der Konsole an (19).

Du navigierst im Texturen-Fenster, indem Du die rechte Maustaste drückst und nach oben oder unten scrollst. Ein Linksklick auf „csfloor1_1_"l weist diese Textur dem Fußboden zu. Achtung: Speichern zwischendurch nicht vergessen!

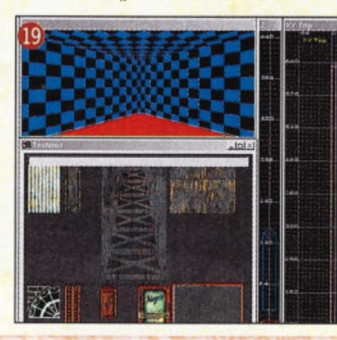
Jetzt wieder die Auswahl aufheben mit [Esc], Decke wählen, Textur zuordnen: als Metalldecke „ship1_l". Erneut mit [Esc] deaktivieren und alle vier Wände auswählen ([Shift]+[linke Maustaste], Kamera drehen, bis alle gleichzeitig aktiv sind). Als Textur „ctwall1_3_l" zuordnen (20). Und [Esc]!



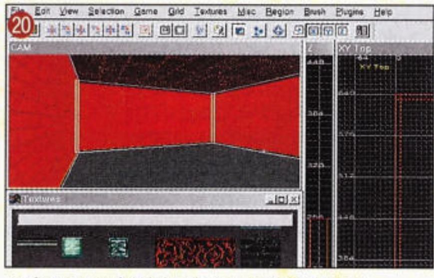
Ein Klick mit der linken Maustaste wählt einzelne Elemente im „CAM"-Fenster aus



Um die Texturen aus dem Spiel benutzen zu können, müssen sie in den Level-Editor geladen werden



Das Texturen-Fenster wird mit der [T]-Taste aufgerufen. Die Textur-Auswahl selbst erfolgt durch einfachen Mausklick darauf



Mehrere verschiedene Elemente werden durch aufeinander folgende [Shift]-Klicks ausgewählt

Spielfigur und Licht

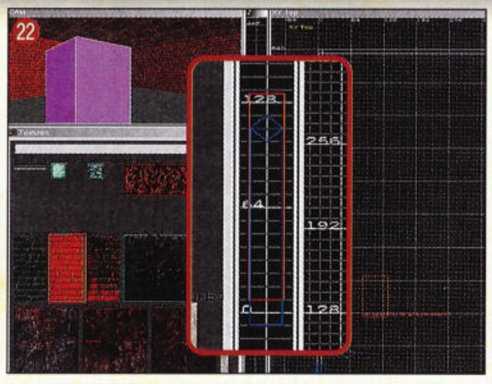
Im nächsten Arbeitsschritt wird die Spielfigur dazugestellt, der Boden begehbar gemacht und das Licht festgelegt. Die **Spielfigur** fügst Du ein mit einem rechten Mausklick ins XY-Fenster, bei „playerstarts" wählst Du „playerstarts_playerstart0" (21). Nun wird die Figur über den Boden gehoben (sonst bleibt sie später dort stecken). Verschieb das Objekt im Z-Fenster ein Raster nach oben (22) und deselektiere mit [Esc]. Wähle nun den Fußboden und klicke im Menü „Selection" auf „Mark Walkable" (23). Drück nun [Esc].

Zur **Lichtregie** führt ein rechter Mausklick ins XY-Fenster. Im Kontextmenü wählst Du „Light" (24), hebst das Objekt im Z-Fenster bis knapp unter die Decke und spielst nun ein bisschen am Licht. Ein Druck auf [N], und links unten erscheint das „Things and Templates"-Fenster mit dem Reiter „Light".

Du machst gelbes Licht, indem Du den Blauanteil der Farbe (rechter Wert) auf 0 setzt (bei „Apply Color"), die Lichtintensität „Intensity" auf 600 erhöhst („Apply Light") und unter „Style" „Slow pulse" wählst („Apply Style"). Mittels Leertaste erzeugst Du drei Kopien der Lichtquelle. Verteil sie in die Ecken (verschieben im XY-Fenster) (25).

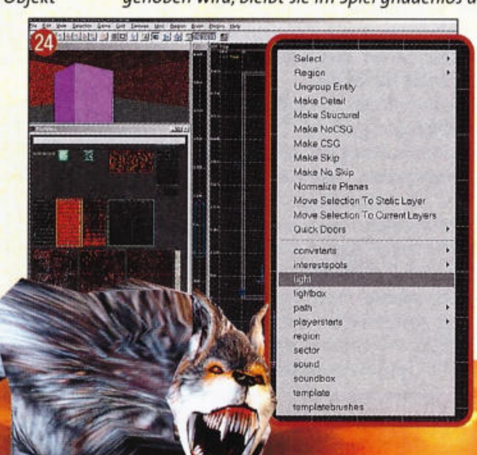


Durch Rechtsklick ins XY-Fenster erscheint das Kontextmenü mit dem Spielfiguren-Objekt



Wenn die Spielfigur nicht über die Höhe des Fußbodens gehoben wird, bleibt sie im Spiel gnadenlos darin stecken

Für die korrekte Arbeit der Spiele-Maschine musst Du den Fußboden unbedingt als begehbar kennzeichnen



Für Helligkeit im Level sorgen die Lichtquellen. Sie können ebenfalls über das Kontextmenü im XY-Fenster erzeugt werden



Ein Druck auf die Leertaste erzeugt eine exakte Kopie des ausgewählten Objekts

Wer klickt sich hier einen Wolf? Diesen Gesellen kennt der Spieler aus London

Sektoren bilden

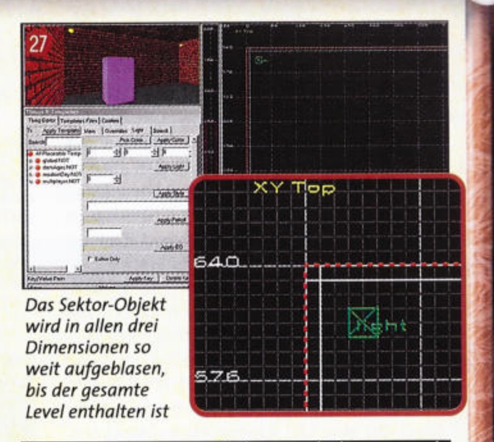
Um Deinen Level probeweise mal anspielen zu können, fehlt jetzt noch eine Einteilung in Sektoren. Die Spiele-Engine braucht diese Abschnitte, um die Objekte rendern zu können. Nach einem rechten Mausklick ins XY-Fenster wählst Du im Kontextmenü „sector" aus 26. Der Einfachheit halber benutzt Du erst einmal nur diesen einen Sektor für den Raum. Vergrößere und verschieb ihn nun also, bis er sowohl im XY-Fenster als auch im Z-Fenster auf den äußeren Rändern des Raumes liegt 27. Das ist zwar im Hinblick auf den Endzustand des Levels keine besonders elegante Vorgehensweise, für Einstiegszwecke reicht es aber vollkommen aus.

Bei größeren Levels sollte später aber der eine oder andere Gedanke diesem Thema gewidmet werden. **Eine sinnvolle Einteilung des Raums in Sektoren erleichtert dem Rechner die Arbeit nämlich um einiges.** Er ist dann nicht gezwungen, viele ungenutzte Teile des Levels mitzurendern. Dadurch bleibt das Spiel in einer erträglichen Geschwindigkeit.

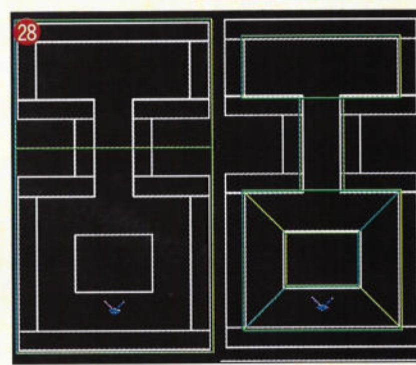
Einen recht guten Eindruck vom Konzept der Sektorierung bietet die im Editor-Paket enthaltene Online-Hilfe zu „Embrace". Sie ist zwar auf Englisch, enthält aber erläuternde Grafiken zum Thema. Die geben auch allen Levelbauern, die schwierige englische Texte nicht verstehen, einen Einblick in die Materie 28 29.



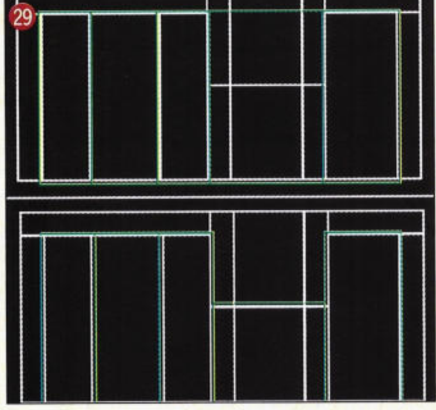
Ein Sektor wird, wie schon reichlich geübt, ebenfalls mit dem Kontextmenü erzeugt



Das Sektor-Objekt wird in allen drei Dimensionen so weit aufgeblasen, bis der gesamte Level enthalten ist



Die Draufsicht auf einen strukturierten Level zeigt schlechte (l.) und gute (r.) Sektorierung (grün)



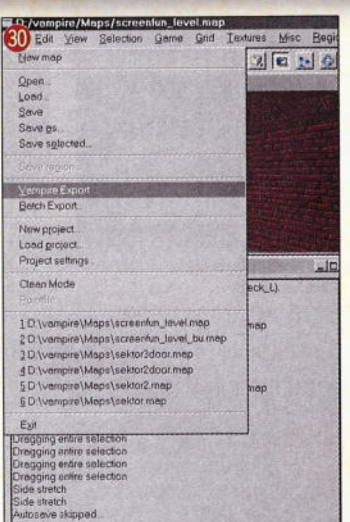
Auch in der Seitenansicht wird gezeigt, wie ungenutzte Bereiche aus den Sektoren ausgegrenzt werden

Level starten

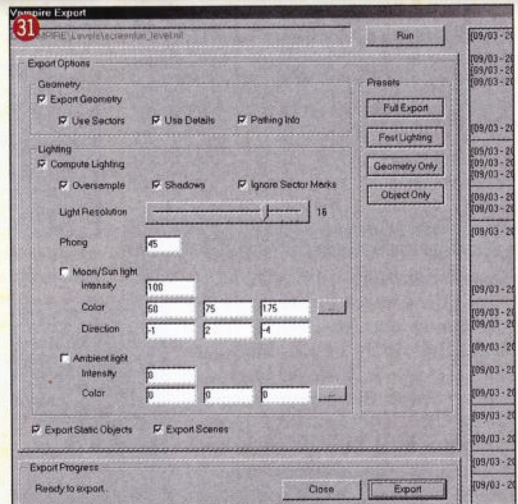
Jetzt versuchst Du, den Level zum Laufen zu kriegen. Dazu muss er „exportiert" werden. Als Ergebnis des Exports liegt der Level in einem Datenformat vor, welches das Spiel verstehen kann. Infos über die entstehenden Dateien erhältst Du noch im Abschnitt „Level veröffentlichen".

Zum Exportieren klicke im Menü „File" den Punkt „Vampire Export" 30 an. Im nun erscheinenden Menü 31 drückst Du zuerst auf den Button „Full Export", um die richtigen Optionen anzuwählen. Betätige danach den Knopf „Export". Jetzt rattern im Log-Fenster Informationen zum Export durch, die Dich nicht weiter kümmern brauchen. Mit „Run" startest Du vom Editor aus das Computerspiel. Wähle anschließend den Modus „Einzelspieler" und den Punkt „Neues Spiel".

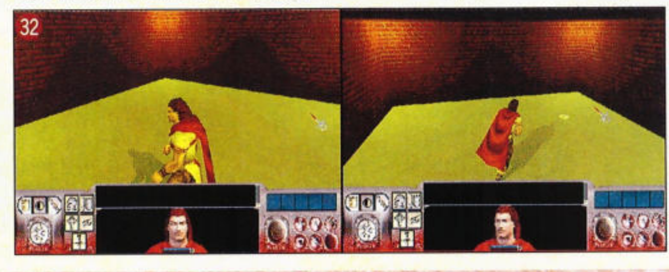
Wenn Du alles richtig gemacht hast, befindest Du Dich nun im selbsterstellten Level. Super! Die Spielfigur Christof kann hin- und herdüsen und die Funzeln in den Ecken pulsieren brav vor sich hin 32. Allerdings wirkt alles noch ein wenig leer, und ein Gegner zum Vermöbeln wäre natürlich auch nicht schlecht. Also verlass das Spiel, beende dann im Editor den Export mit „Close" und bastle noch ein wenig an Deinem neuen Level weiter!



Den Dialog für den Abschlussvorgang des Exports startest Du über die Menüleiste



Im Export-Dialog gibt es jede Menge kurzgefasste Einstellungen, die Du über Knopfdruck steuerst

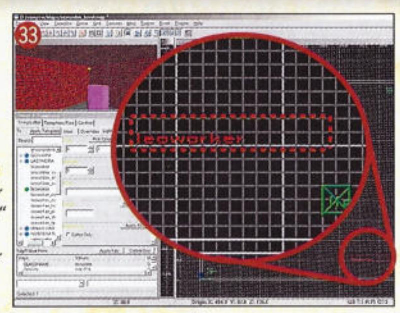


Super: Der Level läuft und zeigt die ersten Ergebnisse. Deine Spielfigur kann sich bewegen, und die im Editor eingebauten Modifikationen für die Lichtquellen erzeugen eine angemessen bedrückende Atmosphäre

Gegner und Waffen

Mit der Taste [N] öffnet sich wieder der bekannte „Things and Templates"-Editor. Um zu entscheiden, welche Templates (Gegenstände, Personen, etc.) überhaupt eingebaut werden sollen, schaust Du Dich ein wenig in „modernDay.NOT" um.

Um es langsam angehen zu lassen, empfiehlt sich erst einmal ein Leoworker (Doppelklick „Enemies – leoworker"). Du platzierst ihn rechts unten in die Ecke und erhebst ihn ein Raster über den Erdboden (im Z-Fenster) 33. Neben Held Christof legst Du eine Uzi (Doppelklick „Weapons, Range – submachinegun_modified"), auch sie darf nicht im Erdboden versinken 34. Nun absolvierst Du noch einmal die Export-Prozedur und spielst ein wenig (aber vorher speichern). Hui! Das war knapp! 35



Als ersten Gegner suchst Du im Fenster „Template" einen Leoworker heraus



Natürlich wird auch eine Waffe dringend benötigt



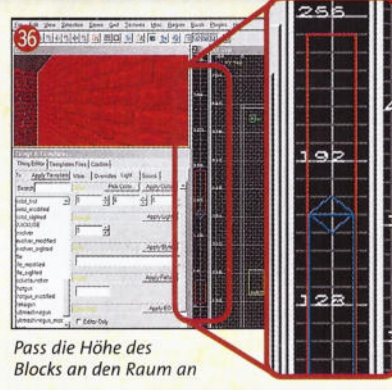
Schnapp Dir die Knarre, bewaffne Christof im Inventory und bekämpfe den wild gewordenen Leoworker

Wand und Türen

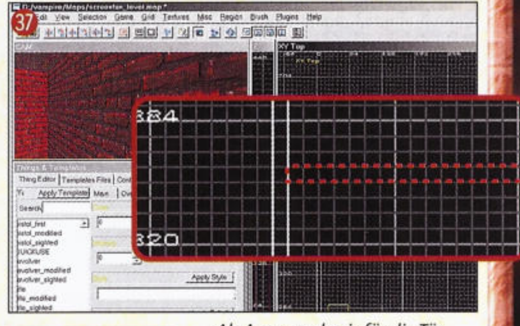
Vielleicht solltest Du ein kleines Räumchen um Christof bauen. Dadurch hätte er genug Zeit, die Uzi aufzunehmen, ohne sofort angegriffen zu werden. Setz also erst mal einen großen Block mitten in den Raum. Die entsprechende Höheneinstellung im Z-Fenster nicht vergessen 36! Heb jetzt die Auswahl auf ([ESC] drücken).

Nun setzt Du noch eine Tür in den Durchgang – der Einfachheit halber über die gesamte Raumhöhe. Dazu brauchst Du ein Objekt, das Du dann zur Tür machst 37. Mit der rechten Maustaste rufst Du das Kontextmenü auf und weist dem Objekt die Eigenschaft „Quick Doors – PivotDoor" zu 38. Als Ergebnis erhältst Du ein auf der Tür liegendes „path_corner"-Objekt, das Du auf die Ecke zwischen Tür und Rand ziehst. In dem „Things and Templates"-Editor gehst Du auf den „Main"-Reiter und weist dem „Yaw"-Wert mittels „Apply Orient" den Wert -90 zu. 39

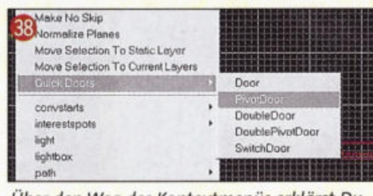
Mit der Kamera suchst Du die Tür, die immer noch die falsche Wandtextur hat. Wähl die Tür aus, öffne mit [T] das Texturen-Fenster und suche etwas Passendes, beispielsweise „fire_escape2_l 40. Genau, so ist's richtig! Nun gilt es zu speichern und erneut zu exportieren. Wenn Du den Level startest, kann Christof in Ruhe die Kanone aufnehmen, durch die Tür gehen und vorbereitet den Kampf aufnehmen 41.



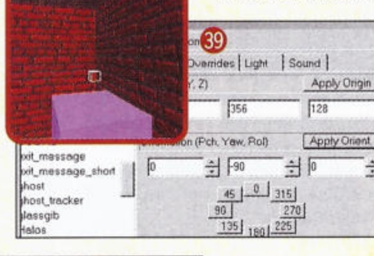
Pass die Höhe des Blocks an den Raum an



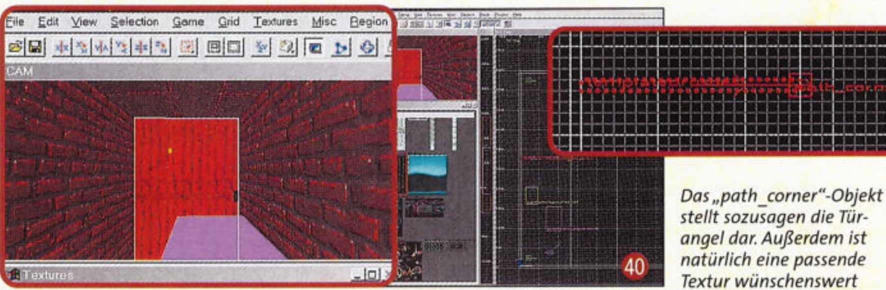
Als Ausgangsbasis für die Tür brauchst Du ein simples Objekt



Über den Weg des Kontextmenüs erklärst Du das erzeugte Objekt zur Tür



Damit sich die Tür öffnen und wieder schließen kann, wird der „Yaw"-Wert angepasst



Das „path_corner"-Objekt stellt sozusagen die Türangel dar. Außerdem ist natürlich eine passende Textur wünschenswert



Durch die Strukturierung des Levels wird fast schon eine Geschichte erzählt: Waffe finden, aufnehmen, durch die Tür gehen und den Feind entschlossen angreifen

Checkliste – Was mache ich falsch?

Was muss ich tun, wenn der neue Level einfach nicht laufen will? Hier sind ein paar Fragen, die Dich vielleicht auf die rettende Idee bringen.

- Wurden alle notwendigen Elemente korrekt installiert (Versionen, Verzeichnisse)?
- Umfassen die definierten Sektoren wirklich alle Objekte des Levels?
- Ist eine Ausgangsposition für die Spielfigur gesetzt worden?
- Sind Spielfiguren oder Gegenstände noch im Boden gefangen?
- Wurden Lichtquellen gesetzt?
- Sind sämtliche Objekte mit einer passenden Textur versehen worden?
- Stimmen die Höhenangaben für die vorhandenen Objekte?

Level veröffentlichen

Wenn Dein Level läuft, hast Du alle Grundfertigkeiten für den Levelbau erlernt und kannst jetzt nach Herzenslust weitere Sachen ausprobieren. Das „NOD SDK" hält noch eine Menge zum Entdecken bereit! Solange Du regelmäßig und rechtzeitig alle Ergebnisse speicherst, sind Deinem Forscherdrang kaum Grenzen gesetzt.

Vielleicht möchtest Du Deine Levels auch anderen „Vampire"-Fans zur Verfügung stellen? Dann musst Du Deine erzeugten Dateien zu einem Paket schnüren.

Bilde einen Teil der Verzeichnisse im „Vampire"-Ordner in einem eigenen Ordner nach: die Ordner „chronicles", „levels", „maps" und „scenes" (42). Kopiere die Datei „screenfun_level.map" aus dem „maps"-Verzeichnis des „Vampire"-Ordners in Dein eigenes „maps"-Verzeichnis. Kopiere dann die Datei „screenfun_level.nil" aus dem „levels"-Verzeichnis des „Vampire"-Ordners in Dein eigenes „levels"-Verzeichnis. Und kopiere als Letztes die Datei „screenfun_level.nsd" aus dem „scenes"-Verzeichnis des „Vampire"-Ordners in Dein eigenes „scenes"-Verzeichnis.

Die „.map"-Datei ist die Datei, die Du mit dem Editor bearbeitet hast. Die beiden anderen wurden durch den Level-Export erzeugt. Öffne das „Notepad" und tipp den Inhalt von Bild (43) ein. Speichere die Datei unter dem Namen „MP_screenfun_level.nsc" in Dein „chronicles"-Verzeichnis.

An dieser Stelle benötigst Du das bekannte Packprogramm „WinZip". Öffne es und zieh Dein gesamtes Verzeichnis (hier: D:\Joachim\) aus dem Explorer per Drag&Drop in das „WinZip"-Fenster. Jetzt sollte der Dialog aus Bild (44) erscheinen. Stell alles so ein, wie auf dem Bild zu sehen, und klicke auf „Hinzufügen". Dann sollte es wie im Bild (45) aussehen.

Durch den Vorgang wurde die Datei „screenfun_level.zip" erzeugt. Benenne sie in „screenfun_level.nob" um (46). Fertig ist das Paket! Zum Test kopiere diese Datei in Deinen „Vampire"-Ordner (47). Starte dann ein Multiplayer-Spiel, und im Levelmenü steht Dein selbstgebautes Meisterstück zur Auswahl (48). Viel Spaß!

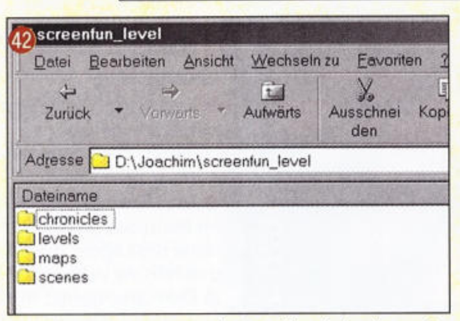
Kleiner Tipp: Sollte im Explorer keine Dateiendung angezeigt werden, geh dort ins Menü „Ansicht – Ordneroptionen". Unter „Ansicht" darf die Checkbox für „Dateinamenerweiterung bei bekannten Dateitypen ausblenden" nicht angekreuzt sein.

(43) MP_screenfun_level.nsc - Editor

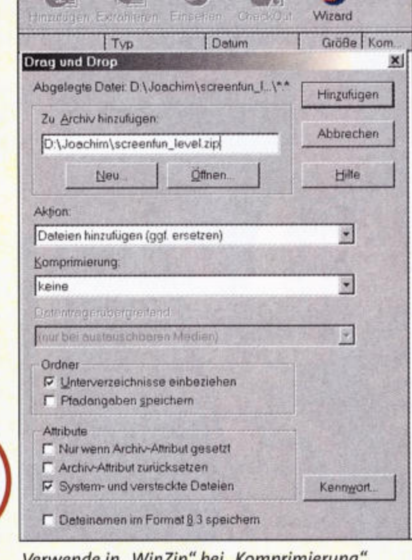
```
location screenfun_level screenfun_level.nil null mapNYCdocks.nui map00 0x0

portal      screenfun_level 0
reviveloc   screenfun_level 0
flags       0x7
```

Erzeuge im Programm „Notepad" die Datei „MP_screenfun_level.nsc" mit diesem Inhalt



Erstelle ein eigenes Verzeichnis und leg darin die gezeigten Ordner an. Kopiere dann die notwendigen Dateien



Verwende in „WinZip" bei „Komprimierung" „keine" und „Unterverzeichnisse einbeziehen", nicht „Pfadangaben speichern"

(45) WinZip - screenfun_level.zip

Name	Komp...	Pfad
screenfun_level.nil	17.725	levels\
screenfun_level.map	6.622	maps\
screenfun_level.nsd	2.174	scenes\
MP_screenfun_level.nsc	158	chronicles\

So (roter Kreis) muss die Struktur der mit „WinZip" erzeugten Datei aussehen – prüf alles sorgfältig nach!

(46) Dateiname: chronicles, levels, maps, scenes, screenfun_level.nob

Die Endung der gerade erzeugten Datei wird von „.zip" in das „Vampire"-Format „.nob" umbenannt

(47) Dateiname: Miles, NodSDK, SaveGames, Scenes, sector3door, Sound, Sounds, Ui, Vampire.exe, Ws2setup.Exe, texture.dat, Vampire.isu, Codex.nob, Levels.nob, LMaterials.nob, Local_GM.nob, Resource.nob, screenfun_level.nob, Sounds.nob

Kopiere die erzeugte Datei „screenfun_level.nob" in das Stammverzeichnis des „Vampire"-Spiels

(48) chronik

Der Fluch der Dunkelheit
Mittelalterliches Gasthaus (Leerer Salon)
Drei Schwestern des Sabbat
London bei Nacht (Leer)
New York bei Nacht (Leer)
Prag bei Nacht (Leer)
Herrenhaus des Prinzen (Leerer Salon)
Rave-Club (Leerer Salon)
Wien bei Nacht (Leer)
mp_screenfun_level

Wenn alles stimmt, steht ab jetzt Dein eigener Level im Levelmenü des Multiplayer-Modus zur Verfügung

Diablo II

Akt 1

Teufelsaustreibung leicht gemacht: SCREENTRIX führt alle Helden heil durch den Kultschocker „Diablo II".

So geht's!

Willst Du in Blizzards Action-Rollenspiel dem Oberbösewicht Diablo den Garaus machen? Dann musst Du seine Geschwister kaltstellen und in vier Welten 21 Aufträge erfüllen. Lies hier, was zu tun ist, wo die Obermotze verwundbar sind und wie Du Diablo besiegst.

Die Amazone ist einer der fünf Superkämpfer, die Du auswählen kannst

Quest 1 – Die Höhle des Bösen

Auftraggeber: Akara

Ziel: Es gilt, eine Höhle im Blutmoor von allen üblen Monstern zu befreien.

Empfohlener Level: ab 2

Lösungsweg:

- Sprich nach Spielbeginn mit Akara im Lager der Jägerinnen, um den ersten Auftrag zu erhalten.
- Die Höhle befindet sich im Blutmoor, ganz in der Nähe des Lagers. Augen zu und rein ins Vergnügen!
- Die Höhle besitzt nur eine Ebene. Sobald Du alle Monster besiegt hast (die letzten fünf Feinde werden im Quest-Buch angezeigt), schimmert das Tageslicht durch die Decke. Geschafft!
- Kehr ins Lager zurück und sprich erneut mit Akara, die Dir einen extra Talent-Punkt spendiert.

Regentropfen, die auf die Rüstung klopfen: Im Lager beginnt Dein Abenteuer...

Ohne große Mühe vertrimmt Dein Held die roten Teufelchen in der Höhle des Bösen

Es werde Licht: Alle Trainingsmonster sind erledigt – Auftrag erfüllt!

Quest 2 – Der Friedhof der Schwestern

Auftraggeber: Kashya

Ziel: Die Rogue-Heldin Blutrabe hat mit ihren untoten Schergen einen Friedhof besetzt. Befreie den Ort und vernichte Blutrabe.

Empfohlener Level: ab 4

Lösungsweg:

- Rede mit Kashya, um diesen Auftrag zu erhalten.
- Um zum Friedhof der Schwestern zu gelangen, musst Du durch das Blutmoor und von dort aus in die Kalte Ebene.
- Blutrabe ist der erste ernst zu nehmende Obergegner. Du solltest Deinen Charakter durch Dungeon-Besuche ein wenig aufpäppeln, bevor Du in diese Schlacht ziehst.

Wenn Du so weit bist, stürz Dich sofort auf Blutrabe und ignoriere ihre untoten Bodyguards. So lange Blutrabe lebt, beschwört sie weitere Zombies. Sobald sie allerdings besiegt ist, werden ihre Untoten durch einen sympathischen Blitz vernichtet.

- Wenn Du keine guten Distanzwaffen oder Zaubersprüche besitzt, solltest Du Blutrabe in eine Ecke treiben, um sie dann zum Nahkampf zu stellen. Wenn Du ihr nachlaufen musst, dann tu das am besten im Zickzack-Kurs, damit ihre Pfeile nicht treffen.
- Nachdem Du gewonnen hast, solltest Du links und rechts das Mausoleum und die Krypta besuchen. Hier sind nämlich viele Schätze versteckt.
- Geh ins Camp zurück und rede mit Kashya. Du hast die Mission erfüllt und kannst ab sofort Söldner bei ihr ausleihen, die Dir im Kampf beistehen.



In der Kalten Ebene erwarten Dich reichlich kalte Krieger



Auch dieses nette Eigenheim will befreit von Monstern sein!



Friedhof-Schreck Blutrabe blitzt ab und verabschiedet sich



Nach der Raben-Entsorgung klaut man noch Souvenirs im Mausoleum

Quest 3 Die Monolithen

Auftraggeber: Akara

Ziel: Besorg eine Schriftrolle vom Inifuss-Baum, um im Anschluss daran Deckard Cain aus Tristram zu retten.

Empfohlener Level: ab 6

Lösungsweg:

● Sprich mit Akara, um den Auftrag zu erhalten.

● Als Erstes musst Du den Inifuss-Baum finden und die Schriftrolle bergen. Der kostbare Kerl befindet sich in Dunkelwald, hinter dem Feld der Steine. Um dorthin zu gelangen, musst Du den unterirdischen Durchgang betreten.

● Wenn Du diesen Dungeon durchquert hast, solltest Du im Feld der Steine zunächst das Wegpunkt-Feld aktivieren. Außerdem gibt es hier den schimmeligen Folianten, der Informationen über die nächste Quest enthält.

● Sobald Du den Inifuss-Baum entdeckt hast, klickst Du ihn an, um die Schriftrolle zu erhalten. Spring per Stadtportal ins Lager zurück und rede mit Akara. Sie enträtselt die Bedeutung der seltsamen Inschrift und markiert die Reihenfolge.

● Mit diesem Wissen gehst Du per Stadtportal wieder zurück und suchst im Feld der Steine nach den Monolithen. Die Steine müssen in derselben Reihenfolge berührt werden wie auf dem Pergament vorgegeben. So öffnet sich ein Portal nach Tristram.

● Hmm, Tristram hat sich nicht gerade zu seinem Vorteil verändert. Hier erwarten Dich ein besessener Griswold und der gefangene Deckard Cain. Sobald Du Cain aus seinem Käfig befreit hast, bringt er sich in Sicherheit.

● Du solltest bis zum westlichen Stadtrand gehen und Wirts Leiche untersuchen. Das Holzbein ist ein hübsches Souvenir, mit dem sich später der geheime Kuh-Level aktivieren lässt.

● Kehr ins Camp zurück und komm mit Deckard Cain ins Gespräch. Er ist Dir für seine Rettung so dankbar, dass er ab sofort kostenlos Gegenstände identifiziert.



Auch im schönen Dunkelwald macht Dein Held die Monster kalt

An diesem Baum pflückst Du eine Schriftrolle für Freundin Akara

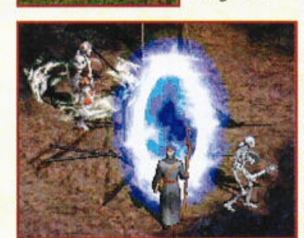


Akaras Schmierzettel entschlüsselt die Anklick-Reihenfolge

Unser Dorf soll schöner werden: In Tristram gibt es garstige neue Mieter



Du willst später den Kuh-Level sehen? Dann lass Wirts Holzbein mitgehen



Nach seiner Befreiung entschwirrt Deckard Cain durch ein Portal

Quest 4 Der vergessene Turm

Auftraggeber: Foliant im Feld der Steine

Ziel: Vernichte die gräuliche Gräfin im Vergessenen Turm.

Empfohlener Level: ab 8

Lösungsweg:

● Du musst im Feld der Steine einen Folianten finden, der von einer bösen Gräfin berichtet, die in einem Turm haust.

● Um den Vergessenen Turm zu entdecken, reist Du zunächst wieder zum Feld der Steine, von da aus nach Dunkelwald und schließlich ins Schwarzmoor.

● Am Turm angekommen, musst Du Dich bis ins fünfte Untergeschoss vorkämpfen, um die Gräfin zu stellen.

● Die gute Frau hat sich auf Feuerzauber spezialisiert. Halte also Sprüche und Ausrüstung bereit, die Deine Feuer-Widerstandskraft erhöhen. Knöpf Dir zuerst die Begleitmonster vor und anschließend die edle Dame.



Nach erquickender Wanderung steht Dein Held vorm vergessenen Turm



Die Sarg-Sammlung bewundernd, kämpfen wir uns in die 5. Ebene vor



Die Bodyguards sind erledigt, jetzt gibt's Abschlusshaue für den Adel

Der Totenbeschwörer

Eigenschaften:
Robuster Magier, der den Nahkampf gerne seinen Bodyguards überlässt.



Durchschlagende Wirkung: Der „Knochenspeer" in Aktion

Anfangs-Schwierigkeitsgrad:
mittel.

Start-Attribute:

Stärke	15
Geschicklichkeit	25
Vitalität	15
Energie	25

Ausbau-Vorrangliste:

1. Energie
2. Stärke
3. Vitalität
4. Geschicklichkeit

Fertigkeiten:
Schon zu Spielbeginn kannst Du als Totenbeschwörer Skelette rufen, die Dir im Kampf beistehen. Investiere aber nicht zu viele Punkte in Skelett-Fertigkeiten, denn schon in Akt 2 sind die Knochenmänner zu schwach. Das Erforschen aller Golem-Varianten ist wichtiger. Steck außerdem ein paar Punkte in die „Golem-Beherrschung".

Ein absolutes Muss ist die „Kadaver-Explosion". Damit kannst Du ein ganzes Feld voll starker Monster in nur wenigen Sekunden vernichten, da getötete Angreifer einfach in die Luft gejagt werden.

Die Distanzwaffe „Knochenspeer" ist später eine weitere Pflicht-Fertigkeit, sollte mindestens Level 5 erreichen und ist Deine einzige wirklich wirksame Fernwaffe.

Text: Heinrich Lenhardt, Karen Oetzel

Quest 5 Das richtige Werkzeug

Auftraggeber: Charsi

Ziel: Hol den Hammer von Charsi, Horadrim-Malus, aus einem verwunschenen Kloster zurück.

Empfohlener Level: ab 11

Lösungsweg:

● Sprich im Camp mit der Schmiedin Charsi, um diesen Auftrag zu erhalten.

● Dein Weg führt Dich diesmal über das Feld der Steine, Dunkelwald, Schwarzmoor und Tamo-Hochland zum Kloster.

● In den Räumen und Gärten des Klosters erwarten Dich viele Kämpfe. An einer Seite kannst Du die Kaserne betreten – in dieser Richtung ist der Hammer versteckt.

● Das gute Stück wird dummerweise von einem extrastarken Schmied bewacht. Verhau erst mal seine Bodyguards und mach ihn dann bevorzugt mit Hilfe von Distanzattacken platt.

● Mit dem Horadrim-Malus in der Tasche im Lager zurück, richtest Du das Wort an Charsi.

Aus Dankbarkeit stattet sie einen Deiner nichtmagischen Gegenstände mit Sonderfähigkeiten aus. Am besten lässt Du eine Waffe behandeln, mit der Deine Spielfigur besonders gut umgehen kann. Du musst den freundlichen Dienst Charsis auch nicht sofort in Anspruch nehmen, sondern kannst später darauf zurückkommen.



Den Weg zum verwunschenen Kloster säumen die obligatorischen Monster-Massenaufläufe



Immer an der Mauer lang – der Klostereingang ist nicht mehr fern



Dem dicken Schmied zeigst Du, wo der Hammer hängt



Charsi zeigt sich erkenntlich und möbelt etwa den Lieblingssäbel auf

Quest 6 Schwestern in der Schlacht

Auftraggeber: Deckard Cain

Ziel: Kehre in das Kloster (s.o.) zurück und vernichte die Dämonenkönigin Andariel.

Empfohlener Level: ab 14

Lösungsweg:

● Rede mit Deckard Cain, um diesen Auftrag zu erhalten.

● Kehre zu der Kaserne im Kloster zurück, wo Du zuvor den Hammer für Charsi erbeutet hattest. In der Nähe liegt der Zugang zu den Gefängnissen.

● Kämpf Dich durch die drei Gefängnisebenen und achte dabei vor allem auf Monster, die durch Gitterstäbe hindurch mit Distanzwaffen angreifen.

● Nach dem Gefängnis erreichst Du das innere Kloster, wo ein Wegpunkt-Feld aktiviert werden kann. Hier erwartet Dich zudem ein Zwischenmotz namens Flammenstoß. Nachdem Du ihn abgekühlt hast, geht es munter weiter zur Kathedrale.

● Von der Kathedrale aus musst Du Dich durch vier Katakomben-Etagen kämpfen. Auf Ebene 2 lässt sich ein Wegpunkt-Feld aktivieren. Auf Ebene 4 wartet Andariel. Bevor Du ihre Kammer betrittst, solltest Du ein Stadtportal errichten, um einen Fluchtweg zu haben.

● Die Dämonenkönigin ist besonders giftig. Am besten bist Du mit einer Aura oder magischen Gegenständen gerüstet, die Deine Gift-Widerstandskraft erhöhen.

Lenk Andariel durch einen Söldner oder einen Golem ab und greif sie gleichzeitig mit Distanzwaffen an. Du kannst sie auch im Nahkampf ankratzen und flugs durch das Portal oder über Treppen verschwinden, wenn Deine Lebensenergie knapp wird.

Während Du Dich in der Stadt heilen lässt, wird Andariels Lebensenergie nicht ersetzt. Spätestens nach einigen solchen Pendeltrips findet die Horrorbraut ein feuriges Ende.

● Kehr anschließend ins Lager zurück und rede mit allen Personen, um Streicheleinheiten abzuholen. Damit Du mit der Karawane in Richtung Osten ziehen kannst, musst Du erst Warriv ansprechen.

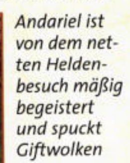


Das Kloster ist einen weiteren Besuch wert. Andariel, ich komme!



Pfui, kusch! In den Katakomben warten noch ein paar Schädlinge





Andariel ist von dem netten Heldenbesuch mäßig begeistert und spuckt Giftwolken

Dezenter BH, aber giftiges Parfum: Andariel wartet am Ende von Akt 1

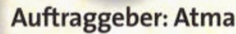




Durch Distanzattacken mürbe gemacht, verabschiedet sich Andariel mit einem spektakulären Feuerwerk



Sehen härter aus, als sie sind: Die Dornendrescher bestehen überwiegend aus Holz



Quest 1 – Radaments Lager

Auftraggeber: Atma

Ziel: Finde den Zugang in die Kanalisation von Lut Gholein und vernichte den Dämonen Radament.

Empfohlener Level: ab 15

Lösungsweg:

● Rede mit Atma, um diesen Auftrag zu erhalten.
● Es gibt gleich zwei Eingänge zur Kanalisation: zum einen eine Falltür mitten in der Stadt, zum anderen einen Tunnel am Hafen. Es ist egal, welchen Weg Du benutzt.
● Der Schwierigkeitsgrad zieht in Akt 2 deutlich an. Vor allem die Feuerpfeile der untoten Bogenschützen können Deine Lebensenergie fix verzehren. Rüste Gegenstände und Zauber, welche die Feuer-Widerstandskraft erhöhen.
● Auf Ebene 2 ist ein Wegpunkt-Feld versteckt, das Du am besten aktivieren solltest.
● Radament erwartet Dich auf Ebene 3. Er ist immun gegen magische Attacken und kann seine untoten Schützlinge wiederbeleben. Um dies zu verhindern, kannst Du Radaments Wachen mit Kältezaubern beseitigen – einmal in Eisstücke zersprungen, lassen sie sich nicht recyceln.
● Nachdem Du Radament ausradiert hast, solltest Du unbedingt das Buch der Fertigkeiten und die Horadrim-Schriftrolle mitnehmen. Durch die Benutzung des Buchs kannst Du eine zusätzliche Fertigkeit lernen.
Die Schriftrolle gibst Du Cain in Lut Gholein. Rede hier auch mit Atma, um ihr die gelungene Vernichtung Radaments zu verkünden.



Igitt, Flammpfeil! Zerhau die bösen Knochenmänner fix im Nahkampf



Radament ist angeschlagen – es handelt sich nur noch um Sekunden



Ka-Tschung! Kein Obergegner ohne zünftige Ablebensszene...

Der Barbar

Eigenschaften:
Brachialer Nahkämpfer, der auch noch aus den dicksten Monstertrauben Hackepeter macht.

Anfangs-Schwierigkeitsgrad:
leicht.

Ausbau-Vorrangliste:
1. Stärke
2. Geschicklichkeit
3. Vitalität
4. Energie

Fertigkeiten:
Der starke Nahkämpfer beherrscht eine Menge fulminanter Kampfzauber. Eine nicht zu unterschätzende Fertigkeit ist „Elixier suchen". Damit holt der Barbar aus Monsterleichen gute Mengen an Heil- und Mana-Tränken heraus.

Quest 2 – Der Horadrim-Stab

Auftraggeber: Deckard Cain

Ziel: Finde die einzelnen Teile des Horadrim-Stabs, um Tyrael zu befreien.

Empfohlener Level: ab 16

Lösungsweg:

● Nachdem Du die Horadrim-Schriftrolle bei Cain abgegeben hast, erzählt er Dir von den drei Teilen des Horadrim-Stabs, die Du finden musst. Das ist der Auftakt zur einer riesigen Mission, in deren Verlauf Du auch die anderen Quests in diesem Akt erledigst.
● Als Erstes machst Du Dich auf die Suche nach dem Horadrim-Würfel. Verlass die Stadt und geh über die Felsige Öde zu den Verdorrten Hügeln. Hier befindet sich der Zugang zu den Hallen der Toten.
● Auf Ebene 3 wird der gesuchte Horadrim-Würfel von einer Monsterhorde bewacht – Du kannst das gute Stück übrigens als Zusatzrucksack missbrauchen und Items hineinpacken. Zudem ist der Würfel ein prima Schmelztopf zum Mischen von Edelsteinen und Tränken.
● Anschließend suchst Du die Wurmgruft in der fernen Oase auf. Kämpfe Dich durch enge, verwinkelte Tunnels bis Ebene 3 vor. Sandwürmer solltest Du immer schnell beseitigen, bevor sie Eier legen, aus denen Nachwuchs-Krabbler schlüpfen.
● Der Obergegner ist ein Mistvieh namens Kaltwurm. Er ist unempfindlich gegen Magieattacken und lässt sich am besten mit schnöder roher Gewalt besiegen. Am Ende der Schädlingsbekämpfung bist Du um den Horadrim-Schaft reicher.
● Das letzte noch fehlende Teil ist das Viper-Amulett, das im Tempel der Klauenvipern steckt. Diesen Dungeon findest Du im Tal der Schlangen, das an die Vergessene Stadt angrenzt.
Der Wächter des Amuletts ist ein großer Tiefkühlkost-Fan. Rüste Dich mit Auftau-Tränken und achte auch auf Deine Kälte-Widerstandskraft.
● Wenn Du Würfel, Schaft und Amulett hast, redest Du mit Cain in Lut Gholein. Er gibt Dir Anweisungen, wie der Horadrim-Stab hergestellt wird.
● Öffne zuerst den Würfel durch einen Rechtsklick. Pack das Amulett und den Schaft in den Würfel und klicke auf „vermischen". So erhältst Du den Stab, der nebenbei eine knackige Nahkampfwaffe abgibt. Verwende zur Not magische Gegenstände, um den Stärke-Wert auf 30 und den Geschicklichkeits-Wert auf 40 zu steigern. Ansonsten kannst Du den Stab nicht benutzen, was angesichts der schwierigen nächsten Aufgaben ein Jammer wäre.



In Akt 2 kommt man gut rum. Neue Station: Tempel der Klauenvipern



Willkommen in den Hallen der Toten, Heimstatt des Horadrim-Würfels



Bevor Du an den Stab kommst, muss der Käfer-Daddy dran glauben



Zutaten in den Würfel geben, auf kleiner Flamme köcheln lassen...

Quest  Verdunkelte Sonne

Auftraggeber: Atama

Ziel: Zerstöre den Altar im Tempel der Klauenvipern, um die Sonnenfinsternis zu beenden.

Empfohlener Level: ab 18

Lösungsweg:

● Während Du auf der Suche nach dem Horadrim-Stab die Wüstengebiete erkundest, setzt plötzlich eine Sonnenfinsternis ein. In diesem Moment taucht die „Verdunkelte Sonne"-Mission in Deinem Quest-Logbuch auf. Jetzt kannst Du mit Atama über die Erscheinung reden.

● Um das Sonnenlicht wieder anzuknipsen, musst Du einen Altar im Tempel der Klauenvipern zerstören. Das geschieht ganz automatisch, wenn Du Schritt 6 von Quest 2 ausführst, um das Vipern-Amulett zu holen.

● Danach redest Du mit Atama, um diese Quest abzuhaken.



Bitte nicht füttern: Die Klauenvipern mögen keine Gäste



Tempel kaputt, Finsternis vorbei – holt die Sonnenbrillen wieder raus!

Quest  Geheime Zuflucht

Auftraggeber: Drognan und Jerhyn

Ziel: Betritt den Harem und finde den Zugang zum Zufluchtsort des Beschwörers, um Horazons Tagebuch die Lage von Tal Rashas Grab zu entnehmen.

Empfohlener Level: ab 20

Lösungsweg:

● Du musst den legendären Horadrim-Stab im Grab von Tal Rasha einsetzen, dessen Lage ungewiss ist. Drognan gibt Dir deshalb den Rat, im Zufluchtsort des Beschwörers Horazon nach einem Hinweis zu suchen.

● Rede danach mit Jerhyn, der angesichts der Dämonenflut im Harem endlich die Pforten des Palastes für Dich öffnet.

● Kämpf Dich durch die beiden Geschosse des Harems und durch die drei Etagen des Palastkellers, um schließlich den Zufluchtsort von Horazon zu erreichen.

Diese Region ist ebenso bizarr wie todbringend – aktiviere unbedingt den Wegpunkt in der Nähe des Eingangs.



Jerhyn ist ein Kumpel – endlich darfst Du in den Palast rein!

● Zahlreiche Plattformen und heftig aus der Ferne zaubernde Gegner zwingen Dich dazu, Distanzwaffen oder Zaubersprüche einzusetzen.

● Sobald Du eine rote Teleporter-Tür siehst, bist Du auf der richtigen Fährte. Folge den Portalen und räum die Gegner auf den Plattformen aus der Ferne ab, bevor Du hinüberteleportierst. Barbaren brauchen keine Teleporter – sie können dank Spezialattacke von Plattform zu Plattform springen.

● Am lieblichen Gelächter bemerkst Du, dass Horazon ganz in der Nähe ist. Ab diesem Punkt geht die Handlung nahtlos in Quest 5 über.



Gesindel im Palastkeller – der Beschwörer pflegt schlechten Umgang



Der Zufluchtsort ist groß und schwer, hat aber einen tollen Himmel



In diesem Untergeschoss hast Du ohne Distanzwaffen schlechte Karten

Quest 5 Der Geisterbeschwörer

Fortsetzung von Quest 4

Ziel: Vernichte den Beschwörer Horazon.

Empfohlener Level: ab 20

Lösungsweg:

● Schalte zunächst die Feuer schleudernden Ghul-Fürsten aus, die Horazon bewachen.

● Der Beschwörer spuckt außerordentlich heftige Eiszauber. Je höher Deine Widerstandskraft gegen Kälte, desto besser! Setz Distanzwaffen ein, sobald Horazon in Dein Sichtfeld gerät.

● Nachdem der Beschwörer erledigt ist, liest Du das Buch, um die Kennzeichnung von Tal Rashas Grab zu erfahren. In Deinem Quest-Logbuch ist das richtige Symbol ab sofort eingezeichnet.

● Ein rotes Portal öffnet sich, das zur Schlucht der Magier führt. Vorher solltest Du aber per Stadtportal daheim vorbeischauen.



Allen Eis-Attacken trotzend, hast Du Beschwörer Horazon weggepustet



Das rote Portal führt in die Schlucht der Magier, das blaue heimwärts

Quest 6 Tal Rashas Grab

Auftraggeber: Jerhyn

Ziel: Finde die richtige Grabstätte in der Schlucht der Magier, vernichte Duriel und befrei Tyrael.

Empfohlener Level: ab 20

Lösungsweg:

● Rede mit Jerhyn, der Dich mit allerlei guten Wünschen zum Grab von Tal Rasha entsendet. Benutz das Portal in der Zuflucht, um die Schlucht der Magier zu erreichen.

● Aktiviere den Wegpunkt und such das richtige der sieben Tal-Rasha-Gräber. Vor jedem Eingang ist ein Symbol in eine Säule geritzt. Dein Quest-Logbuch zeigt, nach welchem Zeichen Du Ausschau halten musst.

● Kämpf Dich bis zur Kammer vor, in der Du den Stab in die Horadrim-Öffnung einsetzt. Daraufhin gibt es ein zünftiges Geblitze und ein neuer Durchgang wird in die Wand gesprengt. Bevor Du aber weitergehst, solltest Du auf jeden Fall ein Stadtportal errichten.

● Im angrenzenden Raum erwartet Dich Duriel. Er ist ein ausgesprochen happiger Obergegner. Im Nahkampf klopft er die stärksten Helden schnell windelweich. Geh also auf Distanz und arbeite mit Fernwaffen. Leider beherrscht Duriel auch noch einen durchschlagskräftigen Eiszauber. In angefrösteltem Zustand bist Du viel langsamer als der Obermotz. Zu allem Überfluss versagt hier herkömmliche Kälte-Widerstandskraft.

Zur Not muss Du den Kerl in Etappen bezwingen: Wiederhol so lange die Abfolge „angreifen, sterben, Stadtportal", bis der Ekelbrocken als Madenfutter endet.

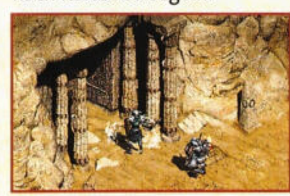
● Jetzt kannst Du nach links weitergehen und mit Tyrael reden. Daraufhin öffnet sich ein Portal zur Stadt, wo Du noch mit Jerhyn plaudern solltest. Damit ist Akt 2 gewonnen. Du kannst ab sofort jederzeit den Seemann Meshif ansprechen, um gen Osten nach Kurast zu segeln.



Der Horadrim-Stab passt und macht den Weg zum Obergegner frei



Duriel ist ein hassenswertes Kerlchen: schnell, stark, vereisend



Im Quest-Buch steht das Symbol, welches das richtige Grab markiert



Engels-Schwätzchen: Tyrael weiß Deine Heldentat zu schätzen

Akt 3

Hat er seinen Boss dabei, hüpft der Kobold dem Tod immer wieder von der Schippe

Quest 1 Der goldene Vogel

Auftraggeber: Deckard Cain

Ziel: Tausche eine gefundene Jadefigur ein.

Empfohlener Level: ab 20

Lösungsweg:

● Erforsche den Spinnenwald, der an die Docks von Kurast angrenzt. Du musst so lange Monster eindampfen, bis Du eine Jadefigur als Beute findest.

● Entgegen der launigen Bemerkung Deines Helden ist das Figürchen nicht völlig nutzlos. Wenn Du mit Cain redest, gibt er Dir den Tipp, bei Meshif vorstellig zu werden. In seiner Eigenschaft als Nippes-Sammler nimmt Dir Meshif die Jadefigur dankend ab und gibt Dir im Austausch einen goldenen Vogel.

● Bring das Goldkehlchen zu Alkor. Wenn Du kurz darauf Alkor von neuem ansprichst, schenkt er Dir ein Elixier, das 20 dauerhafte Lebensenergie-Punkte verschafft.



Hratli begrüßt Dich in den Schmuddelsümpfen von Akt 3



Jetzt heißt es Monster verkloppen, bis eine Jadefigur herausspringt



Tausch die erbeutete Figur gegen den Goldvogel, auf den Alkor spitz ist

Die Zauberin

Eigenschaften:

Meist ist die Lady auf der Flucht, um aus sicherer Entfernung mächtige Zauber einzusetzen.



Der Ring aus Eis lähmt Gegner

Anfangs-Schwierigkeitsgrad:
schwer.

Start-Attribute:

Stärke	10
Geschicklichkeit	25
Vitalität	10
Energie	35

Ausbau-Vorrangliste:

1. Energie
2. Geschicklichkeit
3. Vitalität
4. Stärke

Fertigkeiten:

Der Nahkampf liegt der Zauberin so fern wie dem Barbaren das Auswendiglernen von Liebesgedichten. Damit Deine Mana-Quelle nicht so rasch versiegt, steckst Du möglichst bald drei Punkte in die Fertigkeit „Wärme", die Deinen Mana-Vorrat ziemlich flott auffrischt.

Vermeide das Verteilen von Talentpunkten auf Feuer, Kälte und Blitz. Spezialisiere Dich vielmehr auf eine dieser drei Angriffsvarianten.

Am besten ist Kälte, da die Monster so auch gelähmt werden und die schwachbrüstige Zauberin nicht so schnell in einen Nahkampf verwickeln können. Da einige Gegner unempfindlich gegen Kälte sind, solltest Du später den einen oder anderen Feuerzauber („Hydra", „Feuersbrunst") lernen.



Quest 2 Klinge der alten Religion

Auftraggeber: Hratli

Ziel: Besorg den verwunschenen Dolch Gidbinn aus dem Dorf im Schinderdschungel.

Empfohlener Level: ab 22

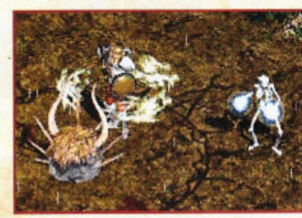
Lösungsweg:

● An den Spinnenwald grenzt der Schinderdschungel an. Hier musst Du nach dem Dorf der nervigen Blasrohrbalgen suchen.

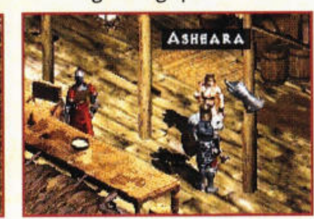
● Sobald Du diese Entdeckung gemacht hast, berichtet Hratli von dem heiligen Dolch Gidbinn. Mit diesem Relikt wäre er in der Lage, den Schutzzauber aufrecht zu erhalten, der die Docks vor den Dämonenhorden sichert.

● Entvölkere das Dorf im Schinderdschungel und berühr den Gidbinn-Stapel. Nun taucht ein Oberknilch auf, nach dessen Beseitigung Du die edle Klinge als Beute mitnimmst.

● Kehr zu den Docks von Kurast zurück und liefere Gidbinn ab. Wenn Du mit Ormus redest, schenkt er Dir einen Ring. Besuch darüber hinaus auch noch Asheara, die Dir als Gratisgabe einen mitunter sehr hilfreichen Söldner als kostenlose Begleitung spendiert.



Im Dorf der kleinen Plagegeister stößt Du schließlich auf Gidbinn



Asheara lässt zur Feier des Tages einen Gratis-Söldner springen



Quest 3 Khalims Wille

Auftraggeber: Deckard Cain

Ziel: Um das Tor zu Mephistos Behausung zu öffnen, musst Du vier Relikte finden.

Empfohlener Level: ab 24

Lösungsweg:

● Sprich Deckard Cain an, der Dir einen kleinen Vortrag über Mephisto hält. Um dessen Gefängnis zu öffnen, musst Du einen Gegenstand namens „Khalims Wille" mit dem Horadrim-Würfel konstruieren.

Zunächst gilt es, diese vier Einzelteile zu besorgen: Auge, Herz, Gehirn und Kultflegel des ehrenwerten (aber leider toten) Priesters Khalim.

● Auf der Suche nach dem Auge krabbelst Du in die Spinnenhöhle (nicht zu verwechseln mit der Spinnenmonster-Gruft!). Dieser Dungeon befindet sich im Spinnenwald. Abteilungsleiter der Spinnenhöhle ist Sszark, dem Dein Held mit etwas Feuerzauber-Schutz gegenübertreten sollte.

● Jetzt steht Khalims Gehirn auf dem Einkaufszettel. Du besuchst dazu den Schinder-Dungeon, der sich in der Nähe des Dorfes im Schinderdschungel befindet.

Entzaubere anschließend auf Ebene 3 den Hexendoktor Endugu und plündere das Gehirn aus einer Schatzkiste.

● Fass Dir ein Herz und tritt eine lange Reise an, um das nächste Relikt zu erbeuten: Dein Ziel ist die Kanalisation, die sich leider nicht in der Nähe der Docks befindet. Du musst den Schinderdschungel durchkämmen und dort nach einem Durchgang suchen, der Dich nach Unter-Kurast führt.

● Kämpf Dich weiter voran, bis Du den Basar von Kurast erreichst. Hier wird Dir in zwei Gebäuden ein Zutritt in die Kanalisation geboten.

Um die Treppe zur Ebene 2 freizulegen, musst Du einen Schalter betätigen. Hier unten ist schließlich eine Kiste mit Khalims Herz versteckt.

● Jetzt fehlt nur noch Khalims Lieblingswaffe zum Heldenglück. Aktiviere unterwegs mindestens ein weiteres Wegpunkt-Feld und schlag Dich vom Basar nach Ober-Kurast durch, anschließend zum Damm von Kurast und zu guter Letzt nach Travincal.

● Khalims Kultflegel wird dummerweise von einem Mitglied des Hohen Rats gehütet. Du musst deshalb diese extrem gefährlichen Brüder in Travincal gänzlich aufreiben (was ganz nebenbei auch die Aufgabe von Quest 5 ist).

● Sobald Du den Kultflegel besitzt, kannst Du alle vier Khalim-Relikte in den Horadrim-Mischer stecken und zusammenmixen. So erhältst Du endlich die allseits begehrte Superwaffe namens „Khalims Wille". Was Du damit anstellen kannst, wird in Quest 5 erklärt.



Gleich hat es sich ausgesponnen und Khalims Auge gehört Dir



Der Weg zum Gehirn führt wieder mal durch die Schinder-Heimat



Endugu ist erledigt, und Du kannst das Gehirn von Khalim klauen



Irgendwo in diesen Ruinen ist der Zugang zur Kanalisation versteckt



Die neuen Anwohner machen das Erkunden des Stadtteils nicht leichter



Khalim hat sein Herz im 2. Stock verloren. Dieser Schalter öffnet den Zugang



Lebensgefährlich: Das letzte Khalim-Teil erwartet Dich in Travincal – zusammen mit einigen beinharten Monstern



Ist das Khalim-Quartett komplett, spielst Du wieder Backe-backe-Kuchen im Horadrim-Würfel...



Quest 4 Lam Esens Foliant

Auftraggeber: Alkor

Ziel: Besorg einen Folianten aus einem der Dungeons unterhalb von Kurast.

Empfohlener Level: ab 24

Lösungsweg:

● Sobald Du Ober-Kurast erkundet hast, hat Alkor eine kleine Nebenaufgabe für Dich. Er braucht einen Folianten, der in einem der sechs Mini-Dungeons unter Ober-Kurast, Basar und Damm versteckt ist.

● Erkunde diese drei Gebiete, bis Du schließlich eine Treppe entdeckst, die zum Zerfallenen Tempel führt.

● Lam Esens Foliant wird von der heftigen Kampfmaid Sarina bewacht. Die Klopperei lohnt sich: Bringst Du den Folianten zu Alkor, spendiert er Dir dafür fünf Punkte, die Du auf beliebige Charakter-Attribute verteilen darfst.



Eine dieser Treppen führt zum Zerfallenen Tempel. Was tut man nicht alles für einen Second-Hand-Schmöker...



Geschmackvolle Inneneinrichtung, aber unwirsche Gastgeber...



Die Kampfmaid wurde überrannt, der Lohn ist Esens Foliant!

Quest 5 Der schwarze Tempel

Auftraggeber: Ormus

Ziel: Vernichte die drei Mitglieder des Hohen Rats von Zakarum, um danach auch noch die Hypnotische Kugel zu zerstören.

Empfohlener Level: ab 25

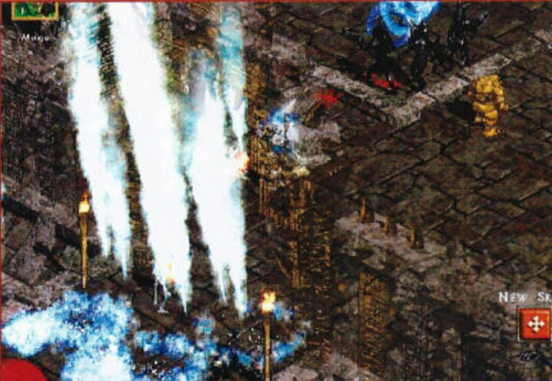
Lösungsweg:

● Diese Mission überschneidet sich mit Quest 3. Sobald Du es bis Travincal geschafft hast, empfiehlt Ormus die Vernichtung des Hohen Rats.

● Dieser Verein starker Obermonster hat zahlreiche mächtige Helfershelfer. Um eine gute Fluchtroute zu haben, solltest Du wissen, wo die nächsten Brunnen und Wegpunkt-Felder sind.

● Sobald Du den Hohen Rat tiefer gelegt hast, kannst Du den schwarzen Tempel der bösen Buben betreten. Hier findest Du die Hypnotische Kugel, das Siegel zur Gruft von Mephisto.

● Benutz „Khalims Wille" als Waffe und schlag damit auf die Kugel ein. Nach einer kleinen Runde Feuerzauber öffnet sich die Pforte zum Kerker des Hasses. Klingt mäßig einladend, ist aber Dein Reiseziel in Quest 6.



Das Ausschalten des Hohen Rats ist nicht gerade ein Zuckerschlecken



He, wenn das mal nicht die Hypnotische Kugel ist! Dein Held greift zu „Khalims Wille"...

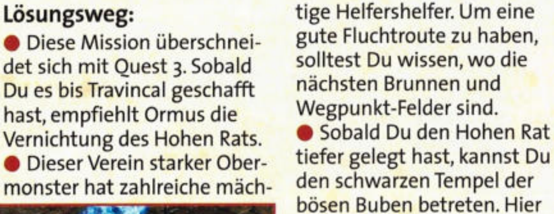


...der sich als perfekter Schlüsseldienst erweist, um die Pforte von Mephistos Bude zu öffnen



Die Zauberin zieht im Nahkampf leider stets den Kürzeren

Der Paladin



Eigenschaften:

Ein guter Einsteiger-Held, der solide Kampffähigkeiten mit vielseitigen Auras kombiniert.



Der Paladin führt einen Blitzkrieg gegen zwei Vogelmonster

Anfangs-Schwierigkeitsgrad: leicht.

Start-Attribute:

Attribut	Wert
Stärke	25
Geschicklichkeit	20
Vitalität	25
Energie	15

Ausbau-Vorrangliste:

1. Stärke
2. Geschicklichkeit
3. Energie
4. Vitalität

Fertigkeiten:

Der heilige Allzweck-Kämpfer lernt eine Vielzahl von Auras, die meistens kostenlos sind. Lediglich die Defensiv-Aura „Gebet" verbraucht etwas Mana, drosselt dafür den Heiltrank-Verbrauch. Erlerne ab dem Level 12 unbedingt den Superangriff „Eifer", um mehrere Gegner gleichzeitig zu treffen.

Wechsle zwischen verschiedenen Auras, um abwechselnd anzugreifen, die Abwehrkräfte zu erhöhen und Lebensenergie zu tanken.

Paladin-Auras wirken auch auf angeheuerte Söldner und Truppenmitglieder in Multiplayer-Spielen. Deshalb ist es in einer Gemeinschaft immer gut, einen Paladin dabeizuhaben.

Quest 6 Der Wächter

Auftraggeber: Ormus

Ziel: Vernichte Mephisto im Kerker des Hasses und öffne das Portal zur Festung des Wahnsinns.

Empfohlener Level: ab 25

Lösungsweg:

● Nachdem Du die Hypnotische Kugel in Quest 5 zerschlagen hast, verlangt Ormus von Dir die Vernichtung Mephistos.
● Kämpf Dich also durch den lauschigen Kerker des Hasses. Bevor Du Ebene 3 (und damit Mephistos Wohnzimmer) betrittst, solltest Du unbedingt das wichtige Wegpunkt-Feld in Ebene 2 finden und aktivieren.
● Schnell noch einen Jahresvorrat Heiltränke gebunkert und runter zur dritten Ebene! Du musst zuerst die zahlreichen Mephisto-Bodyguards anlocken. Am besten bekämpfst Du sie nahe dem Aufgang zu Ebene 2.
● Bevor Du überwältigt wirst, kannst Du schnell nach oben fliehen und von dort aus ein gemütliches Stadtportal aufschlagen. Bei Ormus bekommst Du immer volle Lebensenergie und Mana satt ab, um Dich wieder in Mephistos blubberblutigen Kerker zu stürzen.
● Im Kampf gegen Mephistos Blutfürsten ist Feuer-Widerstandskraft hilfreich. Der Chef selber wirft gern mit Blitzen, denen man oft ausweichen kann. Mephisto ist relativ Kälte-empfindlich, widersteht aber allen Giftangriffen.
● Am besten greifst Du Mephisto mit Distanzattacken an, schluckst ständig Heiltränke und fliehst immer wieder kurz zu den Docks von Kurast. Dank Stadtportalen und des aktivierten Wegpunkt-Feldes ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Finsterfürst das Zeitliche segnet. Vergiss dann nicht, seinen Seelenstein aufzusammeln.
● Jetzt kannst Du in Ruhe das kreisförmige Feld hinter dem roten Portal betreten. Eine Brücke bildet sich – und der Weg zum letzten Akt ist frei. Du solltest die Reise auf jeden Fall antreten, bevor Du das Spiel verlässt. Ansonsten musst Du Dich erneut mit den äußerst nervigen Monstern in diesem Raum herumschlagen.


Kerker des Hasses: Haben wir wirklich einen Blumenstrauß erwartet?


In Mephistos Vorzimmer gibt's massig Ekelbolde wie Bremm Funkenfaust


Nach Beseitigung seiner Untergebenen knöpfst Du Dir Mephisto vor


Wer nicht barbarisch drauf ist, greift den Fürsten aus sicherer Entfernung an


Eine schaurig-schöne Sterbeszene...


...öffnet das Portal zu Akt 4

Akt 4

Ekliges Spinnengetier gibt's zum Glück nur im 1. Akt – in Akt 4 wartet dafür das Oberekel Diablo!

Quest 1 Der gefallene Engel

Auftraggeber: Tyrael

Ziel: Besieg den gefallenen Engel Izual, um dessen gefangene Seele zu befreien.

Empfohlener Level: ab 25

Lösungsweg:

● Kaum bist Du im letzten Außenposten vor der Hölle angekommen, hat der in Akt 3 befreite Tyrael eine kitzlige Bitte um Rettung. Der einstige Himmelsangestellte Izual ist in die Finger des Bösen geraten und streift jetzt als gefallener Engel durch die Höllen-Vororte.
● Izual spaziert in der Ebene der Verzweiflung herum. Von der Festung aus musst Du durch die Äußere Steppe laufen, um diesen Bereich zu erreichen.
● Erforsche die Ebene so lange, bis Du Izual begrüßt und besiegt hast. Dieser dicke Brocken greift bevorzugt mit Frostzaubern an, achte also genau auf Deinen Kälte-Widerstand.
● Führe dann mit Izuals Seele ein informatives Gespräch.
● Kehr in die Festung zurück und rede mit Tyrael, um diese Quest ein für alle Mal erfolgreich abzuschließen.



Komisch, Izual ist gar nicht scharf drauf, von seinen Leiden erlöst zu werden


Dein alter Kumpel Tyrael spornt Dich zum höllischen Finale an


Höflich, aber bestimmt holst Du Izual auf den Boden der Tatsachen zurück



Quest 2 Die Höllenschmiede

Auftraggeber: Deckard Cain

Ziel: Finde den Höllenhammer, um damit Mephistos Seelenstein zu zerstören.

Empfohlener Level: ab 26

Lösungsweg:

- Falls Du den Seelenstein in Akt 3 nicht mitgenommen hast, drückt Cain ihn Dir jetzt in die Hand. Weniger reizend ist die Aussicht, einen besonderen Hammer aus der Höllenschmiede entwenden zu müssen, um damit Mephistos Steinchen zu zerbröseln.
- Deine Wanderung führt Dich jenseits der Ebene der Verzweiflung ins Dorf der Verdammten. Verdammt gute Idee, hier das Wegpunkt-Feld zu aktivieren! Eine Treppe führt schnurstracks hinunter zum Flammenfluss, der in die Höllenschmiede mündet.
- Hier erwartet Dich der Schmied Hephasto, seines Zeichens Inhaber des Höllenhammers. Nach einem höllisch harten Kampf erbeutest Du das edle Werkzeug.
- Jetzt gilt's nur noch den passenden Schmiedeblock zu finden! Benutz den Höllenhammer als Waffe und klicke damit auf den Amboss. Der Seelenstein erscheint auf dem Amboss und wird durch einen weiteren Klick zerschlagen.



Okay, der dörfliche Friede bei den Verdammten ist von kurzer Dauer



Ordnungsliebend, wie Dein Held ist, räumt er in der Höllenschmiede auf



Hau drauf: Mit dem Höllenhammer zerklopfst Du Mephistos Seelenstein



Die Amazone

Eigenschaften:
Schnell und ausgewogen, wahlweise als Distanz- oder Nahkampfexpertin.

Anfangs-Schwierigkeitsgrad:
mittel.

Ausbau-Vorrangliste:
1. Geschicklichkeit
2. Stärke
3. Energie
4. Vitalität

Fertigkeiten:
Entscheide Dich früh zwischen Speer/Spieß (Nahkampf) und Bogen/Armbrust (Distanzattacken). Konzentriere Deine Fertigkeitspunkte auf eine dieser beiden Waffenarten. Pflege zudem die passiven Fertigkeiten.

Quest 3 Das Ende des Schreckens

Auftraggeber: Tyrael

Ziel: Aktiviere die fünf Siegel im Chaos-Sanktuarium und vernichte letztendlich Diablo.

Empfohlener Level: ab 27

Lösungsweg:

- Lieber ein Ende mit Schrecken als ein Ende ohne Schrecken: In der Festung verlangt Tyrael, dass Du Dich mit Diablo anlegst.
- Kehr zum Flammenfluss zurück und aktiviere hier unbedingt das Wegfeld, falls Du es noch nicht gemacht hast. Deine Lebenserwartung im letzten Gefecht ist sehr ungewiss...
- Um Diablo aus seinem Wohnzimmer zu locken, musst Du das Chaos-Sanktuarium abklappern und gleich fünf Siegelfelder durch Anklicken aktivieren. Das ist natürlich mit wahnsinnigen Wellen von starken Monstern verbunden.
- Bevor Du das fünfte Siegel aktivierst, solltest Du noch mal per Stadtportal in die Festung zurückkehren, um Heiltränke zu bunkern. Sobald das letzte Siegel aktiviert wurde, kommt Diablo angehoppelt.
- Diablo greift vor allem mit Feuer- und Blitzzaubern an, also achte auf hohen Widerstand in diesen beiden Sparten.

Du solltest ständig in Bewegung bleiben, um nicht gegrillt zu werden. Ein magischer Streifschuss lässt sich durch einen Heiltrankschluck ausgleichen. Doch wer still stehend in den Bann des roten Blitzes gerät, ist schneller tot als er „Mama" sagen kann. Errichte sofort ein Stadtportal, um zwischen sicherer Festung und tobendem Schlachtfeld wechseln zu können.

- Generell solltest Du mit Distanzattacken arbeiten und Diablo niemals zu nah kommen.

Totenbeschwörer lenken Diablo mit einem Golem ab und greifen mit einem möglichst starken „Knochenspeer" aus der Entfernung an. Paladine profitieren von der „Dornen"-Fertigkeit, die eingesteckte Hiebe postwendend zurückgibt. Die Amazone hat relativ leichtes Spiel, wenn sie Diablo mit einem „Lockvogel" ablenkt und ihn mit Pfeilen eindeckt. Als Zauberin vertraut man am besten einer magischen Kombination aus „Statikfeld" und „Meteor". Der einzige Charakter, der einen Nahkampf mit Diablo in Erwägung ziehen kann, ist der Barbar. Wenn Diablo zu seiner Blitzattacke ansetzt, solltest Du aber sofort springen, um nicht eingeäschert zu werden.

- Nachdem Diablo besiegt ist, hast Du einige Sekunden Zeit, um die herumliegenden Schätze einzusammeln. Das Spiel endet dann hochoffiziell mit dem aufschlussreichen Epilog-Video.
- Kehr in die Festung zurück, lass Dich zu Deinem Sieg beglückwünschen und benutz das Wegpunkt-Feld. Ab sofort kannst Du alle aktivierten Wegfelder im Spiel erneut besuchen und auch zu den Akten 1, 2 und 3 zurückkehren.
- Damit hast Du's geschafft! Was Dich alles im Mehrspieler-Modus im Battle.net erwartet und wie Du in den geheimen Kuh-Level kommst, steht in SCREENFUN 9/00 und 10/00.



Diablos Pförtner murmelt ein paar düstere Drohungen. Kein Trinkgeld für das unfreundliche Personal!



Damit dieser Diablo-Lift aktiv wird, müssen fünf Siegel geknackt werden



Lohn der Mühen: ein Date mit Diablo. Wow, Blitze und Flammen gleichzeitig!



Diablo 0 : Held 1 – toll! Und jetzt das Ganze noch mal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad...!

Trix per Fax

Tappst Du im Dungeon im Dunkeln? Haut Dir der Obermotz Deine Taktik um die Ohren? „Trix per Fax“ holt Dich jederzeit aus jeder Klemme!



Diese Trix gibt's per Fax (Auswahl)

Code	Seiten	Spiel	Beschreibung	System
152	2	Age of Empires (mit Rise of Rome)	Cheats	PC
283	1	Age of Empires 2	Cheats	PC
413	1	Alundra 2	XPlodercodes	PS
350	3	Anstoß 3	Spielhilfen	PC
365	1	Army Men: Air Attack	Cheats	PS
388	1	Army Men: Sarge's Heroes	Cheats	N64
205	3	Baldur's Gate	Cheats, Teil 1	PC
206	3	Baldur's Gate	Cheats, Teil 2	PC
197	4	Breath of Fire III	Kapitel 1 bis 4, XPlodercodes	PS
198	4	Breath of Fire III	Kapitel 5 bis 12	PS
199	2	Breath of Fire III	Kapitel 13 bis 16	PS
438	1	Bundesliga '99 Fußballmanager	Cheats	PC
281	1	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	Cheats	PC
280	4	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	GDI-Missionen 1 – 9	PC
278	3	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	Nod-Missionen 1 – 10	PC
279	2	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	Nod-Missionen 11 – 15	PC
358	4	C&C Teil 3: Tiberian Sun – Feuersturm	Komplettlösung GDI, Teil 1	PC
359	3	C&C Teil 3: Tiberian Sun – Feuersturm	Komplettlösung GDI, Teil 2	PC
362	4	C&C Teil 3: Tiberian Sun – Feuersturm	Komplettlösung Nod, Teil 1	PC
363	2	C&C Teil 3: Tiberian Sun – Feuersturm	Komplettlösung Nod, Teil 2	PC
185	2	C&C 2: Gegenschlag	Cheats, XPlodercodes	PS
142	1	Caesar III	Cheats	PC
245	1	Castlevania 64	Cheats, XPlodercodes	N64
450	2	Catan – Die erste Insel	Spielhilfen	PC
423	1	Cold Blood	XPlodercodes	PS
409	2	Colin McRae Rally 2	XPlodercodes	PS
272	1	Command & Conquer 64	Cheats	N64
122	1	Commandos (dt. Version)	Cheats, Levelcodes	PC
237	1	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Cheats, Levelcodes	PC
351	1	Cool Boarders 4	Cheats	PS
238	1	Crash Bandicoot 3: Warped	Cheats, XPlodercodes	PS
397	2	Crash Team Racing	Cheats, XPlodercodes	PS
369	1	Dark Project 2	Cheats	PC
366	1	Dead or Alive 2	Cheats	DC
331	1	Demolition Racer	Cheats	PS
154	4	Der Industriegigant	Cheats, Spielhilfen	PC
367	1	Der Verkehrsgigant	Cheats	PC
427	4	Diablo	Lösung, Cheats, XPlodercodes	PC, PS
428	2	Diablo II	Cheats	PC
124	3	Die Siedler III	Spielhilfen	PC
240	4	Die Siedler III – Mission CD	Römer-&Asiaten-Komplettlösung	PC
305	2	Die Siedler III – Mission-CD	Ägypter-Komplettlösung	PC
306	4	Die Siedler III – Mission-CD	Amazonen-Komplettlösung	PC
310	4	Dino Crisis	Karten für Teil 1 und 2	PS
307	3	Dino Crisis	Komplettlösung, Teil 1	PS
308	3	Dino Crisis	Komplettlösung, Teil 2	PS
311	1	Dino Crisis	Rätselkarten	PS
309	3	Dino Crisis	Rätsellösungen	PS
361	2	Donkey Kong 64	Spielhilfen	N64
257	1	Driver	Cheats	PS
264	1	Dungeon Keeper 2	Cheats	PC
391	1	Eagle One Harrier Attack	XPlodercodes	PS
396	1	ECW Hardcore Revolution	Spielhilfen	N64
381	1	F1 2000	Cheats, XPlodercodes	PC, PS
382	1	Fear Effect	Cheats	PS
287	1	FIFA 2000	Cheats	PC
189	3	Final Fantasy VII	Cheats, XPlodercodes	PS
190	4	Final Fantasy VII	Makro-Reaktor bis Wutai	PC, PS
191	4	Final Fantasy VII	Ancient Temple bis Endkampf	PC, PS
296	4	Final Fantasy VIII	Cheats, XPlodercodes	PS
333	3	Final Fantasy VIII	Grundwissen	PC, PS
334	4	Final Fantasy VIII	Komplettlösung, Teil 1	PC, PS
335	4	Final Fantasy VIII	Komplettlösung, Teil 2	PC, PS
336	3	Final Fantasy VIII	Komplettlösung, Teil 3	PC, PS
337	3	Final Fantasy VIII	Komplettlösung, Teil 4	PC, PS
398	1	Flughafen Manager	Cheats, Spielhilfen	PC
408	4	Frontschweine	XPlodercodes	PS
444	1	Galerians	XPlodercodes	PS
348	3	Gran Turismo 2	Cheats	PS
349	4	Gran Turismo 2	Spielhilfen	PS
121	3	Grim Fandango	Lösung	PC
442	1	Ground Control	Cheats	PC
392	1	GTA 2	Cheats	DC



Das gibt superscharfe Schnappschüsse: Wir verlosen 1 Nintendo-64-Konsole im exklusiven Pokémon-Design plus Spiel „Pokémon Snap". Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 98. Aktionsschluss ist der 31.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die jeweiligen Trix oder Listen ruft Ihr einfach ab unter der Telefonnummer **(0190) 499 377 + Code**

Code	Seiten	Spiel	Beschreibung	System
299	1	GTA 2	Cheats	PC
421	1	GTA 2	Cheats	DC
297	1	GTA 2	Cheats, XPlodercodes	PS
170	1	Half-Life (dt. Version)	Cheats	PC
419	4	Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung, Teil 1	PC
420	4	Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung, Teil 2	PC
356	2	Half-Life: Opposing Force	Cheats	PC
196	4	Harvest Moon GB	Cheats, Spielhilfen	GB
292	1	Homeworld	Cheats	PC
436	1	House of the Dead 2	Spielhilfen	DC
284	1	Incoming	Cheats	DC
318	1	Indiana Jones und der Turm von Babel	Cheats	PC
248	1	Jagged Alliance 2	Cheats	PC
258	3	Jagged Alliance 2	Mission 1 bis 14	PC
259	3	Jagged Alliance 2	Mission 15 bis 34	PC
319	1	James Bond 007: Der Morgen stirbt nie	Cheats	PS
407	1	Kommando-Zeilen-Parameter	Eingabehilfe	PC
320	1	Legacy of Kain: Soul Reaver	Cheats	PS
415	1	Machines	Cheats	PC
229	1	Mario Party	Cheats	N64
400	1	MDK 2	Cheats	PC
424	1	MediEvil 2	Cheats, XPlodercodes	PS
379	2	Messiah	Cheats	PC
115	4	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 1 bis 4	PS
116	2	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 5 bis 7	PS
117	2	Metal Gear Solid	Disk 2: Boss 8 bis 11	PS
384	1	Micro Maniacs	Cheats	PS
247	2	Midtown Madness	Cheats	PC
118	1	Mission: Impossible	Cheats	N64
300	2	Mission: Impossible	Cheats, XPlodercodes	PS, N64
119	3	Mission: Impossible	Level 1 bis 3	N64
120	3	Mission: Impossible	Level 4 bis 5	N64
353	1	Moorhuhnjagd	Spielhilfen, Cheats	PC
416	4	Moorhuhnjagd 2	Spielhilfen	PC
371	1	NBA 2K	Cheats	DC
239	2	Need for Speed IV: Brennender Asphalt	Cheats, XPlodercodes	PS
368	1	Need for Speed V: Porsche	Cheats	PS
301	1	Nocturne	Cheats	PC
399	1	Nox	Cheats	PC
372	1	Nuclear Strike 64	Cheats	N64
261	4	Outcast	Komplettlösung, Teil 1	PC
262	4	Outcast	Komplettlösung, Teil 2	PC
263	3	Outcast	Komplettlösung, Teil 3	PC
429	4	Perfect Dark	Komplettlösung, Teil 1	N64
430	4	Perfect Dark	Komplettlösung, Teil 2	N64
431	4	Perfect Dark	Komplettlösung, Teil 3	N64
432	4	Perfect Dark	Komplettlösung, Teil 4	N64
286	4	Pokémon blau/rot	Cheats, Spielhilfen	GB
455	4	Pokémon blau/rot	Komplettlösung, Teil 1	GB
456	2	Pokémon blau/rot	Komplettlösung, Teil 2	GB
380	3	Pokémon blau/rot	XPlodercodes	GB
411	3	Pokémon blau/rot: Alle 151 mit Fundort	Spielhilfen	GB
412	3	Pokémon blau/rot: Alle Items mit Fundort	Spielhilfen	GB
434	4	Pokémon gelb	Komplettlösung, Teil 1	GB
435	4	Pokémon gelb	Komplettlösung, Teil 2	GB
352	1	Pokémon Stadium	Cheats	N64
344	1	Police Quest SWAT 3	Cheats	PC
227	1	Railroad Tycoon II	Cheats	PC
291	1	Rainbow 6 – Rogue Spear	Cheats	PC
373	1	Rayman 2	Cheats	PC
451	1	Rayman 2	Cheats, XPlodercodes	N64
288	1	Ready 2 Rumble Boxing	Cheats	DC
139	2	Rent a Hero	Komplettlösung	PC
446	4	Resident Evil: Code: Veronica	Komplettlösung, Teil 1	DC
447	4	Resident Evil: Code: Veronica	Komplettlösung, Teil 2	DC
448	4	Resident Evil: Code: Veronica	Komplettlösung, Teil 3	DC
449	4	Resident Evil: Code: Veronica	Komplettlösung, Teil 4	DC
345	1	Resident Evil 3: Nemesis (dt. Version)	Cheats	PS
346	4	Resident Evil 3: Nemesis (dt. Version)	Komplettlösung, Teil 1	PS
347	4	Resident Evil 3: Nemesis (dt. Version)	Komplettlösung, Teil 2	PS
389	1	Resident Evil: Survivor	XPlodercodes	PS
293	1	Re-Volt	Cheats	PC
222	2	Ridge Racer Type 4	Cheats, XPlodercodes	PS

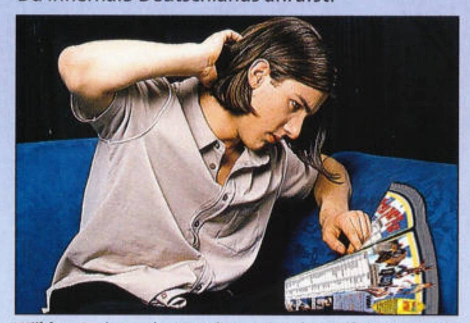
So funktioniert's

Alles, was Du brauchst, ist ein Faxgerät mit Telefon oder Abruf-Funktion oder ein Computermodem. **(0190) 499 377** lautet die Telefon-Grundnummer. So rufst Du die aktuelle Liste aller verfügbaren Trix ab. Für gezielte Abfragen zu bestimmten Spielen werden an diese Nummer **dreistellige Codes angehängt**. Du findest sie in dieser Auswahlliste.

Hol Dir für diesen Service aber vorher das Einverständnis Deiner Eltern, es wird vorausgesetzt.

Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute. Doch 0190 muss nicht teuer sein: **Jede Lösung hat maximal vier Seiten.** Der Abruf einer Lösung kostet pro Seite auf einem gängigen Faxgerät zirka 70 Pfennig.

ACHTUNG: Dieser Service funktioniert nur, wenn Du innerhalb Deutschlands anrufst!



Wählen: *Such aus der Liste die gewünschte Hilfe heraus und merk Dir den dreistelligen Code. Wähl die Telefon-Grundnummer und hänge den Code an: (0190) 499 377 + Code*



Abrufen: *Eine Stimme navigiert Dich telefonisch bis zum Faxabruf. Dann stellst Du Dein Faxgerät auf Abruf – wie's geht, steht notfalls in der Bedienanleitung des Geräts*



Empfangen: *Jetzt werden die Trix fix aus dem Fax ausgespuckt und Du kannst sofort weiterspielen. Das Ganze klappt natürlich auch per Computer-Modem*

Text: Florentine Metz, Stefan Karthan · Fotos: Christian Vogel (3)



Code	Seiten	Spiel	Beschreibung	System
260	1	RollerCoaster Tycoon	Cheats	PC
404	1	Ronin Blade	XPlodercodes	PS
285	1	Sega Rally 2	Cheats	DC
207	3	Silent Hill	Cheats, Komplettlösung	PS
234	2	Silver	Komplettlösung	PC
138	1	SimCity 3000	Cheats	PC
394	1	Snow Surfers	Spielhilfen	DC
099	3	So funktioniert ein Hex-Editor	Spielhilfen	PC
217	1	Sonic Adventure	Cheats	DC
357	3	Soul Calibur	Spielhilfen	DC
374	2	Soul Reaver	Cheats	DC
364	1	Spec Ops	Cheats	PS
327	1	Speed Devils	Cheats	DC
338	2	Spyro the Dragon 2	Cheats, XPlodercodes	PS
377	1	Star Trek: Der Aufstand	Cheats	PC
403	1	Star Trek: Armada	Cheats	PC
339	2	Star Wars – Ep. I: Die dunkle Bedrohung	Cheats	PC, PS
295	1	Star Wars – Episode I: Racer	Cheats	PC
410	1	Star Wars: Jedi Power Battle	XPlodercodes	PS
443	1	Star Wars: Force Commander	Cheats	PC
150	1	StarCraft (mit Broodwar)	Cheats	PC
385	1	Street Skater 2	Cheats	PS
386	1	Super Smash Brothers	Cheats	N64
325	1	SWAT 3: Close Quarters Battle	Cheats	PC
387	1	Syphon Filter 2	Cheats	PS
445	1	Tachyon	Cheats	PC
235	3	Tekken 3	Cheats, XPlodercodes	PS
437	1	Test Drive 6	Cheats	DC
342	1	Thandor	Cheats	PC
163	2	The Legend of Zelda: Link's Awakening DX	Cheats	GB
100	4	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Spielhilfen	N64
101	4	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Skulltulas, Herzteile	N64
102	4	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Kokiri, Hyrule, Kakariko	N64
103	3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Goronia, Zoras Reich	N64
104	3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Wald-, Feuer-, Wassertempel	N64
105	3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Geister-, Schattentempel	N64
106	2	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Teufelsturm, Endkampf	N64
439	4	The Longest Journey	Komplettlösung, Teil 1	PC
440	4	The Longest Journey	Komplettlösung, Teil 2	PC
355	2	The Sims	Cheats	PC
414	1	Theme Hospital	Cheats	PC, PS
375	1	Theme Park World	XPlodercodes	PS
354	1	Thrasher – Skate and Destroy	Cheats, Spielehilfen	PS
452	1	TOCA World Touring Cars	XPlodercodes	PS
277	1	Tomb Raider III	Nacktcheat, XPloder	PS
107	2	Tomb Raider III	Cheats, XPlodercodes	PC, PS
108	1	Tomb Raider III	Trainingslevel	PC, PS
109	2	Tomb Raider III	Indien	PC, PS
110	2	Tomb Raider III	London	PC, PS
111	2	Tomb Raider III	Nevada	PC, PS
112	3	Tomb Raider III	Südsee	PC, PS
113	2	Tomb Raider III	Antarktis	PC, PS
114	3	Tomb Raider III	Bonuslevel	PC, PS
332	1	Tomb Raider IV	Cheats	PC
324	1	Tomb Raider IV	Cheats	PS
302	1	Tonic Trouble	Cheats	PC
265	1	Tony Hawk's Skateboarding	Cheats	PS
395	2	Tony Hawk's Skateboarding	Cheats, Spielhilfen	N64
402	1	Top Gear Rally 2	Cheats	N64
343	3	Torin's Passage	Komplettlösung	PC
323	1	Toy Commander	Cheats	DC
376	1	Toy Story 2	Cheats	N64
303	1	TrickStyle	Cheats	PC
188	1	Turok 1 und 2	Cheats	GB
137	1	Turok 2: Seeds of Evil	Cheats	N64
218	4	Turok 2: Seeds of Evil	Level 1 bis 2	PC, N64
219	4	Turok 2: Seeds of Evil	Level 3 bis 4	PC, N64
220	4	Turok 2: Seeds of Evil	Level 5 bis 6	PC, N64
329	1	Ultima IX: Ascension	Cheats	PC
322	2	Unreal Tournament	Cheats	PC
422	1	Vagrant Story	XPlodercodes	PS
441	3	Vampire: Die Maskerade – Redemption	Cheats	PC
231	1	Virtua Fighter 3tb	Cheats	DC
418	1	Virtua Tennis	XPlodercodes	DC
255	1	V-Rally 2	Cheats	PS
401	2	Warhammer: Dark Omen	Cheats	PC
241	1	Warzone 2100	Cheats	PC
243	2	Warzone 2100	XPlodercodes	PS
328	1	WCW Mayhem	Cheats	PS
148	2	WCW vs. NWO Thunder	Cheats	PS
223	1	Worms: Armageddon	Cheats	PC
433	1	Worms: Armageddon	Cheats	DC
425	1	Worms: Armageddon	Cheats, XPlodercodes	PS
426	1	Worms: Armageddon	XPlodercodes	N64
390	1	WWF Smackdown	Spielhilfen, XPlodercodes	PS
214	4	WWF Warzone	Cheats	N64
215	4	WWF Warzone	Cheats, XPlodercodes	PS

BRAVO SCREENTRIX

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENTRIX, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München.

Postadresse:
BRAVO SCREENTRIX, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Telefax: 6786-7477, Leserservice: 089 / 6786-7460, E-Mail: screentrix@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Michael Stapf, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik und Layout: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Florentine Metz *(Ltg.)*, Markus Gebhardt, Stefan Karthan

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Michael Anton, Daniel Blank, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Frank Glaser, Elke Krotz, Heinrich Lenhardt, Michael Martin, Karen Oetzel

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3000, Burchardstr. 11, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Anzeigenkontakt:
Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278
Ilka Krebs, Tel. 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi

BRAVO SCREENTRIX kostet im Einzelhandel DM 6,90. Auslandspreise: Österreich: öS 58,00; Schweiz: sfr 7,20; Italien: Lire 9.800; Belgien: bfr 162,00; Frankreich: FF 31,50; Spanien: Ptas 900,00; Kanar. Inseln: Ptas 920,00.

Repro: Otterbach Digital World KG GmbH & Co. Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4000, 20086 Hamburg

Inhalt

Age of Wonders

Zuerst startet Ihr das Spiel mit dem Befehl „**aow.exe beatrix**". Drückt dann während des Spiels die Kombination **[STRG]+[SHIFT]+[C]**. Eine Glocke ertönt als Bestätigung. Noch während des Glockenklangs müsst Ihr einen der folgenden Codes eingeben, um die entsprechende Funktion zu aktivieren.

Cheats

1000 Goldstücke erhalten:
gold

1000 Mana-Kristalle erhalten:
mana

Kampfnebel ausschalten:
fog

Ganze Karte aufdecken:
explore

Alle Zaubersprüche erforschen:
research

Alle noch freien Städte besetzen:
towns

Level gewinnen:
win

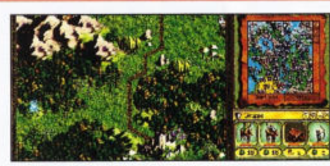
Level verlieren:
lose



Geht über Windows-Start auf den Menüpunkt „Ausführen" und startet das Spiel in seinem Installationsverzeichnis



***gold**: Wie der Name schon sagt – mit jeder Cheat-Eingabe erhöht Ihr Eure Finanzkraft um satte 1000 Goldstücke*



*Wollt Ihr die Karte aufgedeckt sehen? Gebt **explore** als Cheat ein, und schon heißt es freie Sicht nach allen Seiten*



***towns**: „Es gab so viele herrenlose, graue Städte, die musste ich einfach begrünen!" (Zitat Waldmeister, der Eroberer)*

Earth 2150

Drückt zuerst während des Spiels die [RETURN]-Taste und gebt anschließend „**i_wanna_cheat**" ein. Haltet danach nacheinander die **[SHIFT LINKS]-Taste,** die **Ziffer [0]** auf dem Nummernblock und abschließend die **[RETURN]-Taste** gedrückt. Als Bestätigung erscheint die Meldung „i_wanna_cheat() -> 1" auf dem Bildschirm.

Nun könnt Ihr einen der Cheats aktivieren, indem Ihr erneut die [RETURN]-Taste drückt, den gewünschten Code eingebt und mit [RETURN] bestätigt.

Cheats

Angewählte Einheiten reparieren und Munitionsvorrat auffüllen:
x-mas_pack

Zusätzliche Credits:
i_love_this_game <Anzahl der Credits>

Einheiten-Limit verändern:
i_hate_limits <Anzahl der Einheiten>

Minen legen:
fireworks

Schnelles Erforschen aktivieren:
help_me_please!!! 1

Schnelles Erforschen deaktivieren:
help_me_please!!! 0

Schnelles Erforschen auch für den Computergegner:
einstein 1

Schnelles Erforschen für den Computergegner deaktivieren:
einstein 0

Alle Gegner in der nahen Umgebung vernichten:
the_hammer_of_thor

Alle sichtbaren Objekte vernichten:
hasta_la_vista_enemigos

Alle Objekte in der nahen Umgebung beschädigen:
bad_time_bad_place

Alle Objekte in der nahen Umgebung vernichten:
massacre

Ausgewähltes Objekt vernichten:
see_you_next_life

Billiges Erforschen:
dirt_cheap_research

Ganze Karte sichtbar:
no_more_secrets

Alle Gebäude und Einheiten sichtbar:
no_one_hides

Meteoritenhagel im sichtbaren Bereich:
armageddon

Sichtbaren Bereich verbergen:
let_be_darkness



***i_wanna_cheat**: Gefolgt von der Kombination [SHIFT LINKS]+[0 auf Nummernblock]+[RETURN] (siehe Einleitung), aktiviert diese Eingabe den Cheat-Modus*

i_wanna_cheat() -> 1

Die „1" bedeutet, dass der Cheat mit Erfolg eingegeben wurde



***no_more_secrets**: Sorgt für klare Sicht*



***armageddon**: Das Ende der Welt scheint gekommen – zumindest für die hier gezeigten Gegner im Meteoritenhagel*

FIFA 2000

Öffnet das **Optionsmenü** und gebt folgende Codes im Cheats-Fenster ein:

Cheats

Unbegrenzte Geldmittel:
MOMONEY

Bonus-Mannschaften:
HOOLIGAN

„EA Sports"-Fußballplatz:
BURNABY

Blitz-Modus:
SIZZLE

Glüh-Modus:
LIGHTSOUT

Alien-Modus:
DIZZY



Nachdem alle Cheats eingegeben sind...

Unbegrenzte Mittel – Aus
Bonus Teams – Aus
EAC-Feld – Aus
Blitz-Modus – Aus
Alien-Modus – Ein

...können sie im Cheat-Menü einzeln ein- und wieder ausgeschaltet werden



***DIZZY**: Ein geheimnisvoller Lichtstrahl erfasst einen ahnungslosen Spieler...*



...und saugt ihn in das Innere des UFOs!



***SIZZLE**: Überraschung – plötzliche Blitzschläge grillen arme Spieler*

FreeSpace 2

Tippt während des laufenden Spiels **www.freespace2.com** ein. Zur Bestätigung erscheint eine Meldung im oberen linken Bildschirmabschnitt.

Gebt nun einen der Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Haltet dabei die **[^]-Taste** (links neben der Zahl [1]) gedrückt!

Cheats

Kollisionsabfrage ein/aus:
[C]

Täuschkörper-Abschussrate ein/aus:
[SHIFT]+[C]

Angewähltes Ziel zerstören:
[K]

Geringen Schaden am eigenen Schiff verursachen:
[ALT]+[K]

Geringen Schaden am angewählten Ziel verursachen:
[ALT]+[SHIFT]+[K]

Unverwundbarkeit:
[I]

Angewähltes Ziel unverwundbar machen:
[SHIFT]+[I]

Unbegrenzte Munition und Energie:
[W]

Unbegrenzte Munition für alle Schiffe:
[SHIFT]+[W]

Primärwaffen vorwärts durchschalten:
[0]

Primärwaffen rückwärts durchschalten:
[SHIFT]+[0]

Sekundärwaffen durchschalten:
[9]

SIE HABEN NUR EINE EINZIGE PRIMÄRWAFFE
SIE HABEN NUR EINE EINZIGE PRIMÄRWAFFE
CHEATS ENABLED

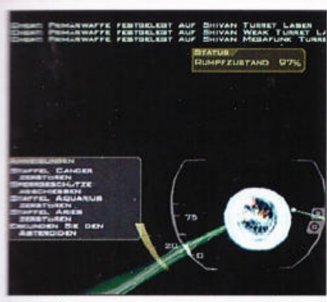
*Zuerst müsst Ihr im Spiel die **[^]-Taste** gedrückt halten und den Cheatcode **www.freespace2.com** eingeben – als Bestätigung erscheint „CHEATS ENABLED"*



Wählt ein ahnungsloses Opfer aus...



*...und zerstört es dann mit dem Code **[K]***



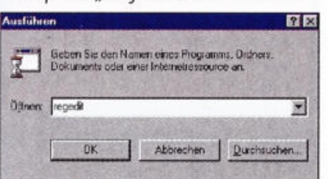
Auch für Firepower ist gesorgt – schaltet mit **[o]** vorwärts durch die Primärwaffen

Gangsters

Achtung: Profi-Tipp für **Startgeld**! Folgt der Anleitung ganz genau Bild für Bild!



Klickt im Windows-Startmenü auf den Menüpunkt „Ausführen"...



...und gebt dann „regedit" ein

DEFAULT_FIRSTNAME	"Louie"
DEFAULT_GAMETYPE	0x0000000
DEFAULT_GENDER	0x0000000
DEFAULT_HAIR	0x0000000
DEFAULT_HEAD	0x0000001
DEFAULT_HOODS	0x0000000
DEFAULT_MONEY	0x00030d4

Öffnet nun im Fenster den Ordner „HKEY_LOCAL_MACHINE – SOFTWARE – HOTHOUSE – GANGSTERS" und macht einen Doppelklick auf den Eintrag mit dem Namen „DEFAULT_MONEY"



Klickt im nun erscheinenden Fenster auf „Dezimal" und gebt einen gewünschten Startbetrag ein. Bestätigt mit „OK"

GESAMT	
$337	$711
GEWINN	-$374
Steuerschuld	$0
Steuer bezahlt	$0
Risikokapital	$0
Risiko:	Keins
GESAMTGEWINN	-$374
GELD IM SAFE	$200,000

Startet ein neues Spiel – der gewünschte Betrag findet sich in Eurem Safe wieder!

GTA 2

Gebt **GOURANGA** als Spielernamen ein, um den Cheats-Modus zu aktivieren. Gebt danach einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Alle Waffen mit voller Munition:
GODOFGTA

99 Leben:
CUTIE1

Alle Levels freischalten:
TUMYFROG

9.999.999 Dollar Startguthaben:
IAMDAVEJ

Elvis-Clans als Passanten:
LASVEGAS

Unsterblich:
RSJABBER

Doppelter Schaden:
SCHURULZ

Nackte Passanten:
NEKKID

Maximaler Respekt bei allen Gangs:
MADEMAN

Spielzeugautos:
FISHFLAP

Unsichtbarkeit:
HUNSRUS



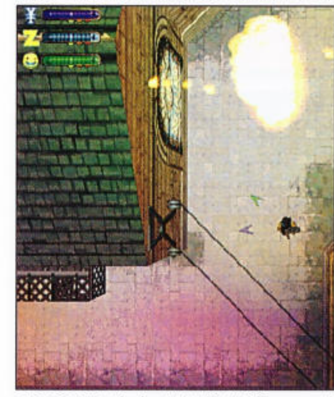
***GOURANGA**: Das aktiviert durch die Eingabe als Spielername den Cheat-Modus*



***TUMYFROG**: Ab jetzt beweist Ihr Eure kriminellen Energien in allen Levels*



***IAMDAVEJ** und **CUTIE1**: Mit 99 Leben und 9.999.999 Dollar Startkapital müsst Ihr Euch um Eure Rente keine Sorgen machen*



***GODOFGTA**: Ihr besitzt alle Waffen – und dazu Munition (ohne wäre blödsinnig...)*

Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade

Um einen Eingabe-Prompt zu erhalten, drückt Ihr während des Spiels die **[TAB]-Taste**. Gebt dort einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Ausgewählter Held steigt um einen Level:
nwcquigon

Ausgewählter Held erhält in jedem freien Slot zehn Erzengel:
nwcpadme

Ausgewählter Held erhält in jedem freien Slot zehn Schwarze Ritter:
nwcdarthmaul

Die Stadt ist komplett ausgebaut:
nwccoruscant

Alle Kampfmaschinen:
nwcr2d2

Zusätzliches Geld und Rohstoffe:
nwcwatto

Ausgewählter Held kann sich beliebig weit bewegen:
nwcpodracer

Schatzkarte aufdecken:
nwcprophecz

Landkarte aufdecken:
nwcrevealourselves

999 Mana und alle Zaubersprüche:
nwcmidichlorians

***nwcdarthmaul**: Ihr hattet noch vier freie Slots – jetzt habt Ihr dafür 40 der gefürchteten Schwarzen Ritter!*



***nwcrevealourselves**: Ihr wisst nun, wo Ihr steht (und wer um Euch herumgeht!)*

Hype – The Time Quest

Gebt die nachfolgenden Codes einfach während eines laufenden Spiels ein.

Cheats

Volle Lebensenergie:
leben

Volle Magie:
druidik

Volle Panzerung:
protek

Energie lädt sich beim Stehen auf:
littletroll

Magie lädt sich beim Stehen auf:
littlegogoud

Die Anzahl der Gegenstände im Inventar um eins erhöhen:
grolot

Unendlich Pfeile:
houdini

Unendlich Magie:
hermetik

Laufschuhe bekommen:
pouletfrit

Zufällige Anzahl Plastiks bekommen:
frik

Alle Zaubersprüche:
therezougo

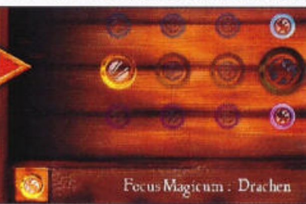
Kameraperspektive ändern:
tunnel



***grolot**: Mit jeder Eingabe wird die Anzahl aller Items um eins erhöht*



***pouletfrit**: Um alle Abenteuer gut zu bestehen, ist auch gutes Schuhwerk nötig!*



***therezougo**: Wie durch Zauberei ist Euch nun jede Magie zu Eigen*



***tunnel**: Normalerweise bekommt den Tunnelblick ja nur, wer zu lange in den Flaschenhals geschaut hat*

Indiana Jones und der Turm von Babel

Drückt während des laufenden Spiels **[F10]**, um einen Eingabe-Prompt zu erhalten. Gebt einen der Codes ein und bestätigt ihn mit [RETURN], um die entsprechende Funktion zu aktivieren.

Cheats

Indy wird zu Guybrush Threepwood:
MAKEMEAPIRATE

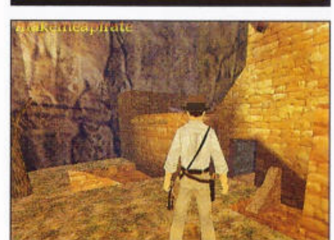
Gott-Modus aktivieren:
TAKLIT_MARION ON

Gott-Modus deaktivieren:
TAKLIT_MARION OFF

Alle Waffen:
URGON_ELSA

Medi-Kits und Heilpflanzen:
AZERIM_SOPHIA

Frame-Rate anzeigen:
FRAMERATE

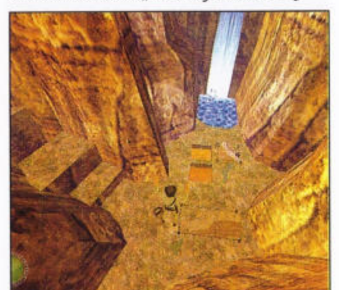


***MAKEMEAPIRATE**: Macht aus Indy...*

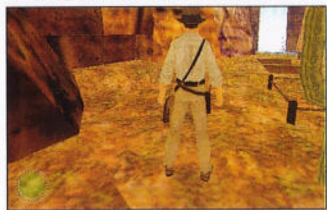
Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf



...den bekannten blonden Piraten Guybrush Threepwood aus der berühmten Adventure-Reihe „Monkey Island 1 – 3"



***TAKLIT_MARION ON**: Ein tiefer Sturz...*



...kann dem „göttlichen" Indy nichts anhaben – alle Systeme sind auf Grün!

Interstate '82

Drückt während des Spiels **[ESC]** und gebt anschließend einen der im Kasten stehenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Angewähltes Ziel zerstören:
kiss

Alle Gegner auf dem Radar zerstören:
love

Unzerstörbares Auto:
cuddle

Alle befreundeten Autos unzerstörbar:
hugs

Volle Munition:
caress

Mission erfolgreich beenden:
imlame

Gegner stehen still:
szrup

Selbstzerstörung:
nukeme



Seht Ihr den angewählten gegnerischen Wagen links unter den Bäumen? Gut. Jetzt wählt mit [ESC] die Pause...



***kiss**: ...und gebt den Cheat ein...*



...woraufhin der feindliche Wagen in die Luft fliegt (tja, muss sich wohl um den berüchtigten Judaskuss gehandelt haben!)

Messiah

Drückt während des Spiels **[ESC]** und gebt anschließend einen Code ein. Tippt dabei möglichst gleichmäßig mit konstanter Geschwindigkeit.

Cheats

„Normale" Cheats

Bob ist unsterblich:
ucantkillme

Unsterblichkeit ausschalten:
fleshnblood

Gegnerintelligenz abschalten:
braindead

Gegnerintelligenz anschalten:
einstein

Bild einfrieren:
freeyecam

Bild bewegt sich wieder:
thawcam

Abspann ansehen:
toohardforme

Figuren als Drahtgittermodell:
charwireon

Figuren wieder normal:
charwireoff

Welt als Drahtgittermodell:
worldwireon

Welt wieder normal:
worldwireoff

Figuren herbeizaubern

Armored Behemoth:
mznightmare

Barmann:
bestfriend

Behemoth:
onsteroids

Türsteher:
letmein

Chot 1:
smellzguz

Chot 2:
nohzgiene

Chot 3:
idontdance

Chot 4:
scumbucket

Chot Behemoth:
smellzsteroids

Chot Zwerg:
chotling

Begleitroboter:
keepmecompanz

Tänzerin 1:
bustamove

Tänzerin 2:
cutarug

DJ:
mixalot

Domina:
incharge

Einheimische 1:
janeplain

Einheimische 2:
jillplain

Einheimischer 1:
averagejoe

Einheimischer 2:
averagejack

Einheimischer 3:
averagejohn

Gun Commander:
guncmndr

Leichte Polizeieinheit:
lcop

Mittlere Polizeieinheit:
mcop

Schwere Polizeieinheit:
hcop

Riotcop:
rcop

Hung:
specialguz

Maimer:
slicendice

Arzt:
hezdoc

Angriffsroboter:
addedfirepower

Pimp Daddy:
tophat

Prostituierte 1:
workit

Prostituierte 2:
mansdream

Strahlungsarbeiter:
glowstick

Ratte:
varmint

Wissenschaftler:
egghead

Subgirl 1:
femfatale

Subgirl 2:
nastzone

Bedienung:
bringmeadrink

Schweißer:
cantseemzface

Arbeiter:
workinman

Waffen herbeizaubern

Bazooka:
bigbang

Buzzsaw:
buyybuyy

Flammenwerfer:
lightmeup

Granaten:
getsome

Harpune:
stickaround

Maser:
coolfx

Pak Gun:
cooloff

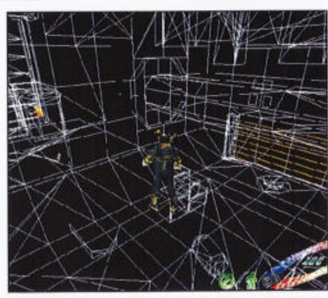
Pump Gun:
boomstick

Munitionsbox:
gamespot

Schweißgerät:
weldm



*Drückt **[ESC]** für das Pausenmenü...*



***worldwireon**: ...und gebt dann mit gleichmäßiger Geschwindigkeit den Cheat ein (wenn Ihr auf Draht seid, klappt's auch!)*

Nocturne

Drückt **[F10]** und tippt einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

500 Aqua-Vampira-Munition:
aqua

500 Quecksilberkugeln:
mercury

500 Silberkugeln:
silver

Alle Waffen:
winblows

Große Köpfe:
bighead

100 Kugeln zusätzliche Munition:
moreammo

Brandgeschosse für die Armbrust:
burningstake

Gasmaske:
ifarted

Gott-Modus:
godgames

Regen:
thunderstorm

Schnee:
snowstorm

Lampenbatterie aufladen:
recharge

Gesundheit wiederherstellen:
healme

Dietrich für alle Türen:
skeletonkey

Spieler hat einen anderen Hut auf:
oldhat

Cheat Code eingeben

***aqua**: Nach Druck auf **[F10]** erscheint das Cheat-Fenster zur Code-Eingabe...*

Gefunden : 500 Aqua Vampira-Munition

...das Euch in diesem Fall 500 Einheiten der Aqua-Vampira-Munition verschafft



***winblows**: Unter allen durch den Cheat verfügbaren Waffen findet Ihr auch den Flammenwerfer mit 500 Benzin-Einheiten*



***ifarted**: Nach dem Eingeständnis Eures Fehlers („I farted" = „Ich habe ganz lässig einen gelassen") tragt Ihr eine Gasmaske*



***bighead**: Um alle Rätsel zu knacken, lohnt es sich, eine große Hirnkapazität zu haben*

Nox

Drückt während des Spiels **[F1]**, um die Konsole aufzurufen. Gebt dort den Code **racoiaws** ein, um die Cheats zu aktivieren. An der gleichen Stelle können nun folgende Codes eingegeben werden:

Cheats

Unbesiegbar:
set god
Gesundheit wieder aufladen:
cheat health
Mana wieder aufladen:
cheat mana
Erfahrungsstufe einstellen:
cheat level <1-10>
Macht der Zaubersprüche einstellen:
cheat spells <1-5>
Gold beschaffen:
cheat gold <Wert>
Liste der Cheats einblenden:
help cheats

racoiaws

*Ruft mit **[F1]** die Konsole auf und gebt dort **racoiaws** ein – ab jetzt könnt Ihr ungehemmt schummeln*

set god

***set god**: Tippt den Code in die Konsole...*

Du bist jetzt ein GOTT.

...die schriftliche Bestätigung erfolgt sogleich (aber eigentlich müsste man auch so merken, dass man auf einmal mit göttlichen Kräften gesegnet ist)

70133

***cheat gold 70000**: Nehmt Euch der mageren Goldvorräte von nur 133 Stück an und stockt sie gewaltig auf*



***cheat level 8**: Steigert die Erfahrungsstufe ohne schmerzhafte Selbsterfahrung!*

Outcast

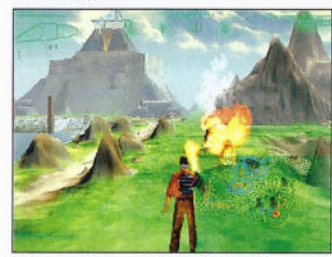
Gebt während des Spiels den Cheat **hokkuspokkus** ein, um die Konsole zu aktivieren (diese kann ab sofort mit der **[F12]-Taste** geöffnet werden). Dort könnt Ihr jetzt einen Code eingeben, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren.

Cheats

Alle Gegner im Level beseitigen:
kill_soldiers
Durch Wände laufen:
benny
Mit der Kamera durch Level fliegen:
fly
Unendlich Munition:
ammo_flow
Alle Waffen:
arsenal
Unsichtbarkeit:
iaminvisible
Geld erhalten:
hero_money <Wert>
Medipack bekommen:
medi
Fernzünder bekommen:
remote
Dynamit bekommen:
dynamit
Lebensenergie ändern:
pow <Wert>
Ubik oA bekommen:
holo
Momentane Punktzahl anzeigen:
points

Console
arsenal

***arsenal**: Öffnet die aktivierte Konsole mit [F12], gebt den Cheat ein und...*



...Ihr verfügt nun über alle Waffen



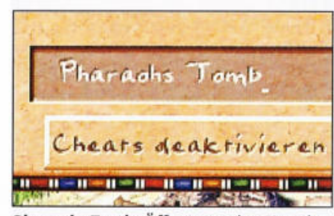
***iaminvisible**: Ihr seid unsichtbar für die Gegner, erkennt Euch aber selbst noch*

Pharao

Drückt während des laufenden Spiels die Tasten **[STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[C]**. Gebt in dem daraufhin erscheinenden Eingabefenster einen der im Kasten genannten Codes ein und bestätigt ihn mit **[RETURN]**, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Level erfolgreich beenden:
Pharaohs Tomb
Obdachlose wieder in die Bevölkerung integrieren:
Help Homeless



***Pharaohs Tomb**: Öffnet erst das Eingabefenster mit [STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[C] und gebt anschließend den Cheat ein...*



...ein sofortiger Sieg ist Euch dann sicher!



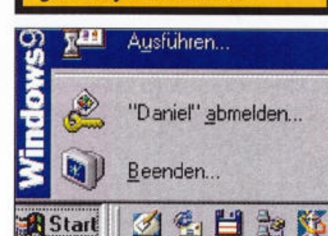
***Help Homeless**: Nach dieser guten Tat verschwinden die Obdachlosen von den Straßen und suchen sich ein Heim*

Prince of Persia 3D

Für die **Levelauswahl** geht Ihr vor, wie auf den Bildern unten gezeigt. Die einzelnen Levelnamen lauten wie folgt:

Levelnamen

"geometry\rooms\prisonfix"
"geometry\rooms\ivorytwr"
"geometry\rooms\cistern"
"geometry\rooms\palace2"
"geometry\rooms\palace3"
"geometry\rooms\palace4"
"geometry\rooms\roof1"
"geometry\rooms\cityanddocks"
"geometry\rooms\dirig1a"
"geometry\rooms\dirig1b"
"geometry\rooms\dirig2"
"geometry\rooms\dirigfinale"
"geometry\rooms\ruins"
"geometry\rooms\cliffs"
"geometry\rooms\solar1"
"geometry\rooms\moontemple"
"geometry\rooms\finale"



Klickt im Start-Menü auf „Ausführen"...

Geben Sie den Namen eines Programms, Ordners, Dokuments oder einer Internetressource an.
C:\PoP3D\pop3d.exe -l "geometry\rooms\finale"
OK | Abbrechen | Durchsuchen

*...und wählt das Verzeichnis aus, in das Ihr „Prince of Persia 3D" installiert habt. Anschließend startet Ihr das Spiel mit „pop3d.exe -l **<Level>**"*



Dann wählt Ihr im Hauptmenü „Neues Spiel" aus. Ihr landet im gewünschten Level (den Ihr zwar durchspielen, aber nicht erfolgreich beenden könnt)

Rally Championship 2000

Wählt im **Optionsmenü** die Spielerdetails aus. Gebt einen der Codes als Namen von Spieler 4 ein und bestätigt diesen mit **[RETURN]**. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe.

Cheats

A8-Fahrzeuge im Einspieler-Modus und Zeitfahren freischalten:
turbo challenge
A8-Meisterschaft freischalten:
world class
Citroën WRC freischalten:
max power
Citroën Saxo WRC freischalten:
throw me a bone
Eine Extraminute Zeit:
give me time
Extrawagen freischalten:
furry dice

SPIELERDETAILS
details spieler 1
details spieler 2
details spieler 3
details spieler 4

Die Cheats müssen als Name des vierten Spielers eingegeben werden

turbo challenge
großbritannien
verfolger 1

***turbo challenge**: Dieser Name...*



...schaltet die A8-Fahrzeuge frei

Rayman 2

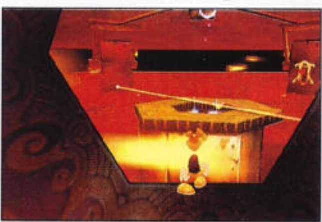
Drückt während des Spiels **[ESC]**, um das Menü anzuzeigen. Gebt dort einen Code ein (ersetzt eventuell [y] durch [z]).

Cheats

Mehr Lebensenergie:
gimmelife
5 Lums bekommen:
gimmelumy
Power-Faust:
glowfist
Levelauswahl:
gothere



***gothere**: Wählt einen beliebigen Level...*



...springt in unentdeckte Weiten und stellt Euch immer neuen Aufgaben...



***glowfist**: ...die Ihr manchmal mit der Power-Faust ein bisschen leichter löst*

Revenant

Drückt **[RETURN]** und gebt einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Ihr dürft Euch allerdings nicht im Kampf-Modus befinden!

Cheats

Volle Lebensenergie:
alreadydead

Extra-Potions:
potionsnlotions

999.999 Gold:
alchemy

Ein Treffer tötet die Gegner:
nahkranoth

Extra-Essen:
gimmesomegrub

Alle Zaubersprüche und unbegrenzt Mana:
abracadabra

Mehr Lebensenergie, Mana und Kraft:
noamnesia

Monsterintelligenz ausschalten:
dummies

Mit **[F12]** den Debug-Modus aufrufen:
debug

30 Gold Picked up.
It was evening
Locke: alreadydead
Cheat Enabled

***alreadydead**: Nach Druck auf **[RETURN]** könnt Ihr den Cheat eingeben...*



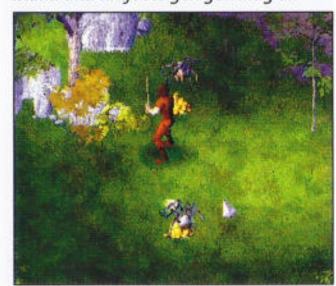
...er füllt Eure Lebensenergie wieder auf



***alchemy**: Bringt Euch 999.999 Gold*



***noamnesia**: Die Werte für Lebensenergie, Mana und Kraft steigen gewaltig an*



***nahkranoth**: Leichtes Spiel für müde Helden – mit einem einzigen Schlag verwandelt Ihr die Gegner in Goldhaufen*

Re-Volt

Gebt die Cheats als **Spielernamen** ein.

Cheats

Alle Autos:
CARNIVAL

Alle Strecken:
TRACKER

Kleine Autos:
DRINKME

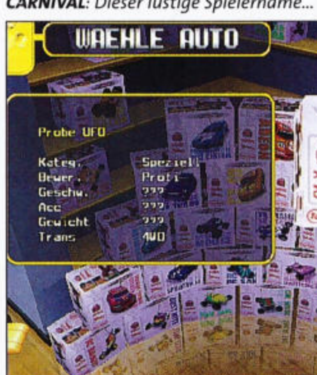
Waffenauswahl mit rechter **[SHIFT]**-Taste:
SADIST

Alternative Kameraperspektiven auf **[F5]** und **[F6]**:
TVTIME



***CARNIVAL**: Dieser lustige Spielername...*

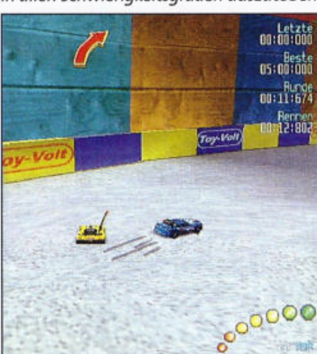




...verschafft Euch alle RC-Autos...



***TRACKER**: ...um Euch auf allen Strecken und in allen Schwierigkeitsgraden auszutoben*



***DRINKME**: Ihr dachtet, die RC-Autos wären schon klein? Dann probiert erst mal diesen Verringerungs-Cheat aus!*



***SADIST**: Ab jetzt müsst Ihr die Waffen nicht mehr aufsammeln, sondern könnt sie Euch mit der **[RECHTS SHIFT]**-Taste einfach erschummeln*



***TVTIME**: Mit den Tasten **[F5]** und **[F6]** wählt Ihr fixe Kamerapositionen an, wie man sie aus Rennübertragungen kennt*

Septerra Core

Drückt während des Spiels **[F12]**, um die Konsole zu öffnen. Gebt dort das Wort **imarealweenie** ein und bestätigt mit **[RETURN]**. Nun gebt Ihr die aufgeführten Codes ein, die auch alle mit **[RETURN]** bestätigt werden müssen.

Cheats

Hit-Points anzeigen:
enemies

Sichtlinien anzeigen:
sight

Debug-Modus einschalten:
spy

Gegnerische Intelligenz abschalten:
makethemstopmommie

Untertitel ausschalten:
hidetext

Bilder pro Sekunde anzeigen:
fps

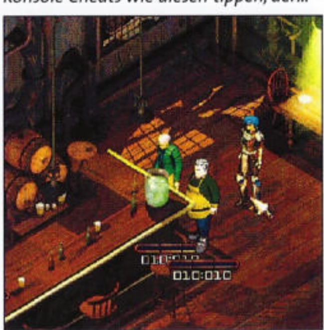
Bitmap-Datei der Karte herstellen:
mapmaker

Command: IMAREALWEENIE

*Drückt **[F12]** für die Konsole und gebt dann **imarealweenie** ein...*

Command: ENEMIES

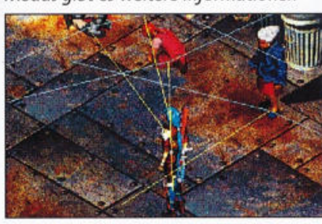
***enemies**: ...ab jetzt könnt Ihr in die Konsole Cheats wie diesen tippen, der...*



...bei allen Feinden die Trefferpunkte zeigt



***spy**: Durch den zugeschalteten Debug-Modus gibt es weitere Informationen*



***sight**: Die Sichtlinien der Charaktere werden grafisch dargestellt*

Seven Kingdoms 2

Gebt während des laufenden Spiels **!!##%%&&** ein, um die Tastenkombinationen zu aktivieren. „Der Mogelmodus wurde Aktiviert" erscheint und bestätigt die richtige Eingabe. Ab jetzt funktionieren die folgenden Cheats.

Cheats

Ganze Karte:
[STRG]+[M]

Unsterblicher König:
[STRG]+[U]

1000 Nahrung:
[STRG]+[ß]

1000 Geld:
[STRG]+[C]

Schnelles Bauen:
[STRG]+[Z]

Alle Technologien:
[STRG]+[T]

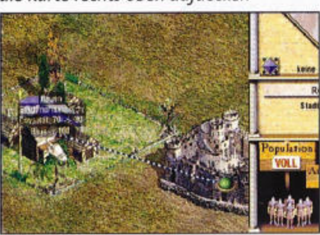
Bevölkerung der ausgewählten Stadt nimmt um zehn Einwohner zu:
[STRG]+[SHIFT]+[,]



*Aktiviert zuerst den Cheat-Modus im laufenden Spiel mit **!!##%%&&** – und jetzt könnt Ihr die störenden Schatten...*



*...mit **[STRG]+[M]** beseitigen und auch die Karte rechts oben aufdecken*



***[STRG]+[SHIFT]+[,]**: Mit jeder Wiederholung des Cheats wächst die Menge an Bevölkerung um zehn Einwohner, bis sie ihr Maximum für die Stadt erreicht*

Star Trek – Der Aufstand

Gebt einfach einen der Codes während eines laufenden Spiels ein, um den jeweiligen Cheat anzuschalten.

Cheats

Unbegrenzte Lebensenergie:
kirk

Hydrospray erhalten:
bones

Alle Schlüssel und Zugangskarten:
scottz (oder **scotty**)

In den nächsten Level springen:
spock



***scottz**: Ein „Sesam öffne dich" für alle Türen*



***kirk**: Klar, dass der Cheat für unbegrenzte Lebensenergie so lautet – nach allem, was Kirk schon durchgemacht hat!*

Supreme Snowboarding

Gebt die Codes im **Hauptmenü** ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Bei richtiger Eingabe der Codes ertönt ein Schafblöken.

Cheats

Den Bonus-Fahrer Guide freischalten:
hiihtoope

Schwere Strecken freischalten:
elee

Debug-Modus freischalten (während des Spiels mit **[E]** aufrufen):
imhotepmaailmojentuhoaja



***elee**: Gebt den Cheat im Hauptmenü ein, und es werden weitere Strecken frei*



***hiihtoope**: Guide ist jetzt verfügbar...*



...und stellt sich gleich auf der schweren Gebirgspiste einigen harten Passagen



***imhotepmaailmojentuhoaja**: Yo, ab jetzt könnt Ihr viele Sachen im Spiel verändern (oder verpfuschen), wenn Ihr mit **[E]** den Debug-Modus aufruft*

SWAT 3: Close Quarters Battle

Drückt während des laufenden Spiels **[SHIFT]+[Ö]**, um die Konsole aufzurufen. Gebt nun einen der Codes ein und bestätigt mit **[RETURN]**, um die Cheat-Funktion zu aktivieren. Mit **[ESC]** verlasst Ihr die Konsole wieder.

Cheats

Mission gewinnen:
iamleet

Langsamere Gegner:
johnwoo

Ganzes Team unsterblich:
swatlord

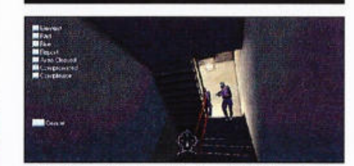
Unendlich Munition:
biggerpockets

Team in Unterhosen:
casual

Schnellfeuer:
doubleshot

Die Nacht zum Tage machen:
noshades

Gegner sind schwerer zu töten:
hotstuff



Mist! Stockduster, die Leuchtstäbe sind alle, die Knie schon wund geschlagen, und diese miesen Terroristen treiben sich immer noch im Haus herum...



***noshades**: ...höchste Zeit für etwas Licht. Aber – wo ist jetzt der Terrorist? Mist!*



***casual**: Da wurden die Jungs mitten im Duschen wohl etwas schneller zum Einsatz gerufen, als für sie gut war*

System Shock 2

Drückt während des Spiels **[SHIFT]+[.]** (das Inventory-Menü darf dabei allerdings nicht geöffnet sein), um eine Eingabeleiste zu erhalten. Dort könnt Ihr nun die nachfolgenden Codes eingeben.

Cheats

Maximale Fähigkeiten:
ubermensch

Alle PSI-Punkte:
psi_full

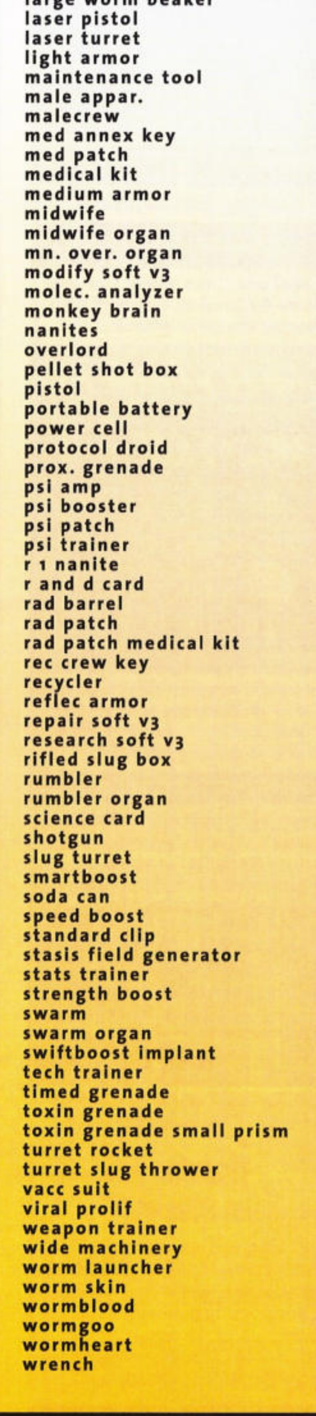
Version des Spiels anzeigen:
show_version

Angegebene Anzahl an Cyber-Modulen erhalten:
add_pool <Nummer>

Erstelle einen Gegenstand:
summon_obj <Gegenstand>

Gegenstandsliste:

10 nanites
20 nanites
5 nanites
ap clip
arach. organ
arachnightmare
assault rifle
big nanite pile
blast turret
brawnboost
brawnboost implant
cards med card
chem #1 (Fm Fermium)
chem #2 (V Vanadium)
chem #3 (Ga Gallium)
chem #4 (Sb Antimony)
chem #5 (Y Yttrium)
chem #6 (Cu Copper)
chem #7 (Cf Californium)
chem #8 (Na Sodium)
chem #9 (Os Osmium)
chem #10 (Ir Iridium)
chem #11 (As Arsenic)
chem #12 (Cs Cesium)
chem #13 (Hs Hassium)
chem #14 (Te Tellurium)
chem #15 (Mo Molybendium)
chem #16 (Tc Technetium)
chem #17 (Ra Radium)
chem #18 (Ba Barium)
chem #19 (Se Selenium)
chips
crew 2 card
crew card
crewwoman
cryo card
crystal shard
delacroix
detox patch
electro shock
emp grenade
emp rifle
emp shot
endurboost swiftboost
explode barrel
female appar.
french-epstein device
fusion cannon
fusion shot
gr. over. organ
greater over.
gren launcher
grub
grub organ
hack soft v3
he clip
heavy armor
ice pick
ice pick recycle
incend. grenade



int boost
invisibile arachnid
lab assistant implant
large prism
large worm beaker
laser pistol
laser turret
light armor
maintenance tool
male appar.
malecrew
med annex key
med patch
medical kit
medium armor
midwife
midwife organ
mn. over. organ
modify soft v3
molec. analyzer
monkey brain
nanites
overlord
pellet shot box
pistol
portable battery
power cell
protocol droid
prox. grenade
psi amp
psi booster
psi patch
psi trainer
r 1 nanite
r and d card
rad barrel
rad patch
rad patch medical kit
rec crew key
recycler
reflec armor
repair soft v3
research soft v3
rifled slug box
rumbler
rumbler organ
science card
shotgun
slug turret
smartboost
soda can
speed boost
standard clip
stasis field generator
stats trainer
strength boost
swarm
swarm organ
swiftboost implant
tech trainer
timed grenade
toxin grenade
toxin grenade small prism
turret rocket
turret slug thrower
vacc suit
viral prolif
weapon trainer
wide machinery
worm launcher
worm skin
wormblood
wormgoo
wormheart
wrench

Wie im echten Leben – wer das Hacken nicht selbst mühevoll erlernen will...

***ubermensch**: ...profitiert von der Arbeit anderer und erschummelt sich...*



...damit ungeahnte Möglichkeiten

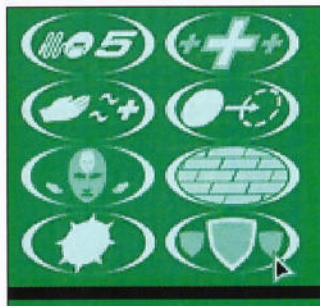




Auch PSI-mäßig sieht's dürftig aus...

add_pool 900

***add_pool 900**: ...also begebt Euch zum nächsten PSI-Terminal, verschafft Euch 900 zusätzliche Cyber-Module...*



...und tauscht sie gegen die gewünschten Skills ein – den Pokerabend könnt Ihr ab jetzt aber streichen, es kommt einfach keine echte Spannung mehr auf!

summon_obj assault rifle

***summon_obj assault rifle**: Hat es Euch ein ganz bestimmter Gegenstand angetan und Ihr findet ihn nicht...*



...so lässt er sich einfach mit einem Kommando in Euer Inventar zaubern!

Thandor – Die Invasion

Drückt während des Spiels **[RETURN]** und gebt anschließend **„Oh grosser Thomas, erlöse mich!"** (kein Witz!) ein. Eine Bestätigung erscheint am oberen Bildschirmrand. Ab nun könnt Ihr die Tastenkombinationen benutzen, um die Funktionen zu aktivieren.

Cheats

Gesamte Karte aufdecken:
[STRG]+[ALT]+[V]

Schnelles Erforschen und Bauen:
[STRG]+[ALT]+[Z]

1000 Einheiten Xenit bekommen:
[STRG]+[ALT]+[X]

1000 Energie-Einheiten mehr:
[STRG]+[ALT]+[E]

Oh grosser Thomas, erlöse mich!

Wenn Ihr es über Euch bringt, dieses Hilfe-Gewimmer genau so einzutippen...

Hmmm, na gut... :-)

...dann wird Euch gnädig Hilfe gewährt



So könnt Ihr zum Beispiel diese kohlrabenschwarz vernebelte Mini-Karte...



***[STRG]+[ALT]+[V]**: ...mit dieser einfachen Tastenkombination aufdecken*

Tomb Raider IV: The Last Revelation

Richtet Lara exakt nach Norden aus. Klettert dafür am besten auf einen Block, der nach Norden zeigt. Sobald sie richtig steht, wird die Kompassnadel im Gegenstandsmenü durchsichtig. Nun könnt Ihr die folgenden Codes eingeben, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Level überspringen

Bewegt den Cursor auf „Spiel laden" und haltet die Tasten **[H]+[E]+[L]+[P]** für ein paar Sekunden gedrückt. Nun verlasst das Menü, um anschließend in den nächsten Level zu gelangen.



Die Kompassnadel ist durchsichtig, Lara schaut also genau nach Norden



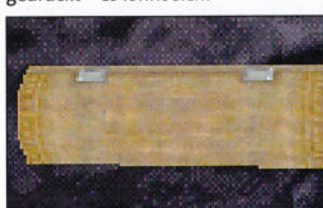
*Geht Ihr jetzt im Menü auf „Laden" und haltet dann die Tasten **[H]+[E]+[L]+[P]** für ein paar Sekunden gedrückt...*



...so springt Lara in den nächsten Level

Unendlich viele Gegenstände

Bewegt den Cursor auf das kleine Medipack und haltet dann die Tasten **[G]+[U]+[N]+[S]** für ein paar Sekunden gedrückt – es lohnt sich!



*Bewegt Euch in der Auswahl auf das kleine Medipack und haltet eine Zeit lang die Tasten **[G]+[U]+[N]+[S]**...*



...schon habt Ihr unendliche Vorräte aller wichtigen Gegenstände angesammelt

Alle Waffen des Levels

Aktiviert zuerst den Code für „Unendlich viele Gegenstände" (s.o.). Verlasst dann das Gegenstandsmenü und ruft es erneut auf. Bewegt den Cursor aufs große Medipack und haltet dort für einige Sekunden die Tasten **[W]+[E]+[A]+[P]+[O]+[N]+[S]** gedrückt.



Braucht Lara noch Waffen? Dann verschafft Euch unendlich viele Gegenstände und geht auf das große Medipack...



*...auf dem Ihr wieder ein paar Sekunden lang bezeichnenderweise die Tasten **[W]+[E]+[A]+[P]+[O]+[N]+[S]** haltet – als Belohnung gibt's alle Waffen...*



...des Levels, damit Ihr die Ruinen noch ein bisschen mehr verwüsten könnt

Tonic Trouble

Levelauswahl im Menü

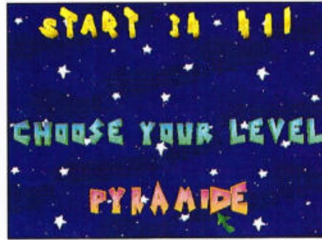
Haltet im Hauptmenü **[TAB]** gedrückt. Gebt jetzt **startinmap** ein und bestätigt mit **[RETURN].** Wenn Ihr dann ein neues Spiel startet, erscheint eine neue Option unten am Bildschirmrand.



***startinmap**: Haltet hier **[TAB]** gedrückt, gebt dann den Cheat ein und schließt mit **[RETURN]** ab. Jetzt startet Ihr...*



...ein neues Spiel – und siehe da, unten gibt es einen neuen Menüpunkt mit dem Namen „START IN MAP"...



...mit dem Ihr einen beliebigen Level auswählen könnt, zum Beispiel „PYRAMIDE"

Alle Fähigkeiten im Spiel

Gebt während eines laufenden Spiels den Code **allpowers** ein.



***allpowers**: Dieser Cheat – im laufenden Spiel eingegeben – segnet Euch mit sämtlichen benötigten Fähigkeiten*

TrickStyle

Tragt alle Cheats im **Optionsmenü** unter dem Punkt „mogeloptionen" ein.

Cheats

Alle Strecken freigeschaltet:
citybeacons

Immer gewinnen:
tearound

Unbegrenzt Zeit:
iwish

Power-Up-Moves immer verfügbar:
travolta

Große Köpfe:
inflatedego



Sympathisch: Die Entwickler fanden den Namen „Cheat-Menü" zu abgedroschen und kamen auf die „mogeloptionen"



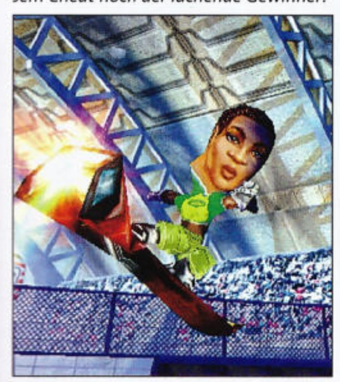
***citybeacons**: In den „mogeloptionen" könnt Ihr Codes wie diesen eintragen...*



...mit dem alle Strecken freigeschaltet werden – hai, auf geht's nach Japan!



***tearound**: Selbst wenn Ihr als Zweiter durchs Ziel gehen solltet, seid Ihr mit diesem Cheat noch der lachende Gewinner!*



***inflatedego**: Mein Gesicht, das ist so schön, das will ich auch noch größer seh'n!*



Ein Obermotz und seine zwei Untermotze

Unreal Tournament

Drückt während des laufenden Spiels auf **[Ö]**, um die Konsole zu öffnen. Gebt anschließend **IAMTHEONE** ein und bestätigt mit einem Druck auf [RETURN], um den Cheat-Modus zu aktivieren. Nun könnt Ihr die folgenden Codes eingeben, die allesamt natürlich nur im Einspieler-Modus funktionieren.

Cheats

Unsterblich:
god

Alle Waffen:
loaded

Volle Munition:
allammo

Flug-Modus:
fly

Geister-Modus (durch Wände gehen):
ghost

Flug-Modus und Geister-Modus wieder ausschalten:
walk

Zeit anhalten:
playersonly

Geschwindigkeit ändern (Standard = 1.0):
slomo <Wert von 1.0-10.0>

Veränderte Kameraperspektive:
behindview 1

Normale Kameraperspektive:
behindview 0

Bestimmten Gegner töten:
killpawns <Botname>

<Botnamen>:
babycow
behemoth
bird1
biterfish
biterfishschool
blobelt
bots
brute
cavemanta
cow
deadbodyswarm
devilfish
femalebot
femaleonebot
femaletwobot
fly
gasbag
giantgasbag
giantmanta
horsefly
horseflyswarm
humanbot
iceskaarj
krall
krallelite
lesserbrute
lesserkrall
malebot
maleonebot
malethreebot
maletwobot
manta
mercenary
mercenaryelite
nali
nalipriest
nalirabit
parentblob
pupae
queen
skaarj
skaarjassassin
skaarjberserker
skaarjgunner
skaarjinfantry
skaarjlord
skaarjofficer
skaarjplayerbot
skaarjscout
skaarjsniper
skaarjtrooper
skaarjwarrior
slith
squid
stone titan
tentacle
titan
warlord

You were killed by Karag!
Karag riddled Psycho full of holes with the Enforcer.
Zenith was ripped to shreds by Kosak's Flak Cannon.
Karag: Useless.
Aryss's Minigun turned Karag into a leaky piece of meat.
Aryss: Anyone else want some?
Aryss's Minigun turned Zenith into a leaky piece of meat.
Aryss: Die, bitch.

*Öffnet die Konsole mit **[Ö]** und gebt dann **IAMTHEONE** ein, um den Mogelmodus zu aktivieren*

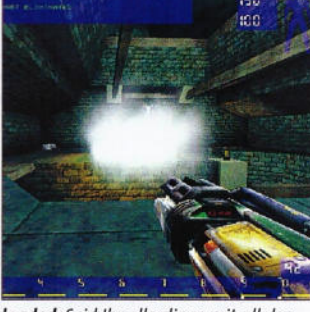


***behindview 1**: Ändert die Perspektive...*



***fly**: ...oder erhebt Euch in die Lüfte – die gegnerischen Bots treffen trotzdem*





***loaded**: Seid Ihr allerdings mit all den fürchterbaren Waffen gerüstet und...*



***god**: ...dank der Unsterblichkeit mit allen Wassern gewaschen, so lassen Euch die Bots nur kalt, so heiß es auch sein mag!*

Urban Chaos

Drückt während des Spiels **[F9]** und gebt anschließend **bangunsnotgames** ein. Bestätigt die Eingabe mit **[Return]**. Als Bestätigung erscheint eine Statuseingabe. Ab jetzt könnt Ihr nach nochmaligem Drücken der **[F9]**-Taste die Cheats aus dem Kasten eingeben.

Cheats & Hotkeys

Cheats

Alles in die Luft jagen:
boo

Level erfolgreich beenden:
win

Level verlieren:
lose

Als Roper spielen:
roper

Als Darci spielen:
Darci

Gebäudeverzierungen ein- oder ausschalten:
crinkles

Standpunkt speichern:
tels

Zum gespeicherten Standpunkt zurückkehren:
telr

Zu einem vorbestimmten Levelabschnitt springen:
telw <WERT>

Des Weiteren stehen Euch nach dem Anschalten des Debug-Modus folgende Hotkeys zur Verfügung:

Licht um die Spielfigur herum:
[L]

Explosives Fass aufstellen:
[R]

Drei Meter nach vorne rutschen:
[G]

Wasserfontäne erzeugen:
[W]

Auto erzeugen:
[E]

Rauchfahne hinter dem Spieler:
[.]

Waffen erzeugen:
[F12]

Wolken an- oder ausschalten:
[F11]

Pfade der Autos zeigen:
[Q]

Koordinatennetz zeigen:
[J]

Spieldaten anzeigen:
[STRG]

Spieleffekt auswählen:
[Keypad 7]

Ausgewählten Effekt aktivieren:
[Keypad 5]

Orangen-Nebel erzeugen:
[Keypad 3]

] BANGUNSNOTGAMES

***bangunsnotgames**: Drückt [F9], gebt den Code ein und drückt [RETURN]...*

debug mode on

...und die hier gezeigte Meldung erscheint. Ab jetzt könnt Ihr im Spiel [F9] drücken und danach einen der Cheats eingeben oder einen der Hotkeys benützen



***roper**: Ihr spielt – Überraschung! – Roper*



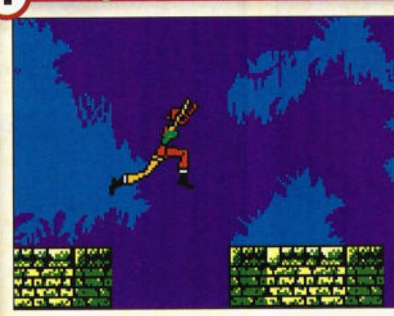
***[R]**: Damit könnt Ihr die ganze Gegend mit Fässern zubauen (die auch noch wunderschön explodieren können)*

Quoten-Queen und Pistolenfan Lara Croft startet auf dem Game Boy Color ins Abenteuer. Dank dieser TRIX schafft sie es ohne einen blauen Fleck

TOMB RAIDER

Groß, verwinkelt und gefährlich: Die 14 Levels in Lara Crofts Hosentaschen-Abenteuer haben es in sich – doch das TRIX-Lösungsartefakt bringt Lara und Dich sicher ans Ziel!

1 Tempel A



Halte Dich immer rechts, bis Du an eine Grube mit Pfählen gelangst. **Stell Dich vor dem Sprung an den Rand der Grube, halte die Ⓑ-Taste gedrückt und drück dabei die Richtungstaste nach oben (siehe Bild).** Lauf den Weg weiter nach rechts.

2



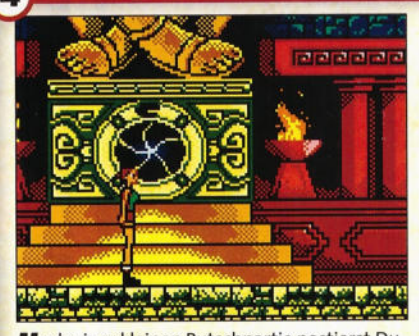
Die blaue Tür öffnest Du, indem Du den Hebel eine Etage höher betätigst. Speichere beim Diamanten den Spielstand, bevor Du nach rechts weiter marschierst. Klettere die Leiter hinab, lauf weiter und spring über die Grube.

3



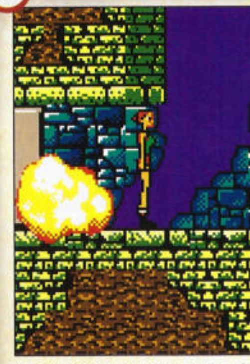
Hier darfst Du einen weiteren Hebel umlegen. **Dann benutzt Du die Plattform links neben Dir**. Daraufhin kletterst Du nach oben, springst nach rechts über den Abgrund und öffnest mithilfe eines Schalters die blaue Tür.

4



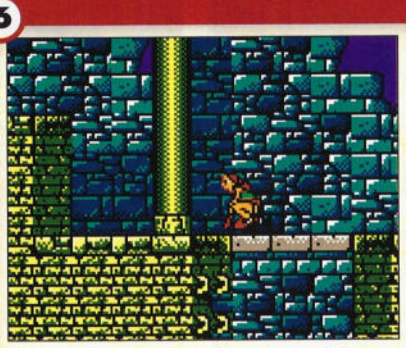
Nach einer kleinen Rutschpartie postierst Du Dich unter die Statue und drückst die Richtungstaste nach oben. **Quaxet teleportiert Dich in einen anderen Bereich des Tempels**. Lauf nach links und speichere Deinen Spielstand.

5



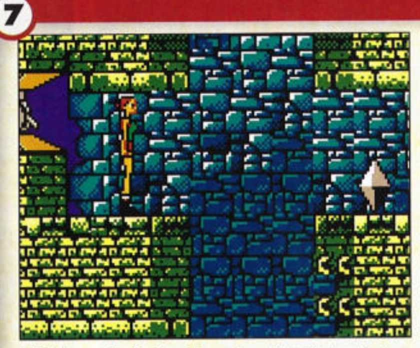
Nach ein paar Leitern und Stufen versperrt ein grauer Felsblock den Weg. Lauf ein Stück zurück und spring auf die rechte Plattform. **Hier liegt Dynamit, mit dessen Hilfe Du die Mauer sprengst.** Folge dem Weg nach links, bis Du über drei graue Platten läufst. Sie zerbröseln unter Laras Schwergewicht und geben den weiteren Weg frei. Klettere die Leiter hinunter.

6



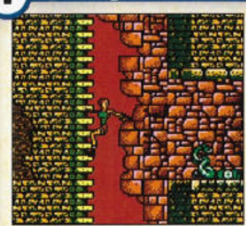
Du betätigst einen Schalter, schnappst Dir das Dynamit und läufst dann ein Stück den Weg zurück. **Leg das Dynamit auf die grauen Platten neben der Säule, um Dir den weiteren Weg freizusprengen**. Lauf weiter nach rechts.

7



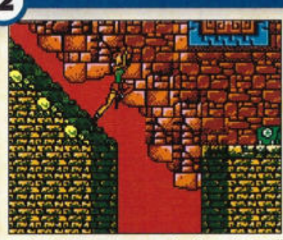
Klettere die Leiter hinauf und betätige den Schalter, der die Luke über Dir öffnet. Weiter oben folgst Du dem Weg nach rechts und lässt Dich in eine Öffnung im Boden fallen, um den ersten Level erfolgreich zu beenden.

1 Tempel B



Klettere aus dem Wasser und halte Dich rechts, bis Du eine etwas längere Leiter hinunterklettern kannst. Bist Du im Besitz einer Dynamitstange? Dann spring von der Leiter aus auf die erste Plattform. Wenn nicht, folge dem Weg hinter der zweiten Plattform. **Der Sprengstoff befindet sich auf der Plattform hinter der Schlange.**

2



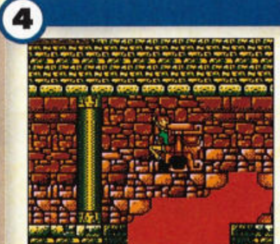
Bahne Dir Deinen Weg nach oben und spreng die graue Mauer mithilfe des Dynamits einfach aus dem Weg. **Achtung: Gegen Ende der daraufhin folgenden Rutschpartie musst Du nach oben drücken, um die gegenüberliegende Plattform zu erreichen – das ist unfair, aber zu schaffen!**

3



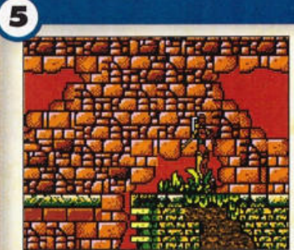
Hinter den Steinköpfen rutschst Du erneut einen Abhang hinab. Lass Dich allerdings diesmal nur fallen – wenn Du springst, heißt es: „Game Over". Die nächste Leiter, die nach unten führt, wird von fünf Steinköpfen beschossen. **Mit dem Schalter über ihnen sorgst Du für Waffenruhe.**

4



Bei der vermeintlichen Sackgasse geht es in die dritte Dimension: Stell Dich vor die schwarze Öffnung im Hintergrund und drück das Steuerkreuz nach oben. **Die beiden Pfeilgruben vor Dir überquerst Du nur mit einem Sprung aus dem Lauf.** Etwas später wirst Du für Deine Mühen belohnt: goldener Türschlüssel!

5



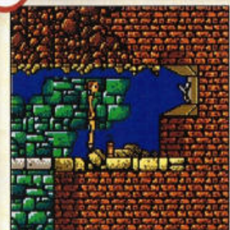
Lauf jetzt den ganzen Weg wieder zurück bis zur langen Leiter, wo Du auch das Dynamit gefunden hattest. Auf den beiden Abhängen kannst Du nicht hochlaufen: Hangle Dich beim ersten Abhang an der Decke entlang und **betätige beim zweiten den Schalter, um die Plattformen zu aktivieren.**

6



Bei der langen Leiter angelangt, kletterst Du ganz nach unten. Der Bereich hinter der blauen Tür links von Dir beherbergt neben lauter Gefahren nur zwei Medipacks – die Mühe lohnt sich nicht. **Lauf also den Weg nach rechts entlang und schließ den Tempelbereich C mit dem Schlüssel auf.**

1 Tempel C



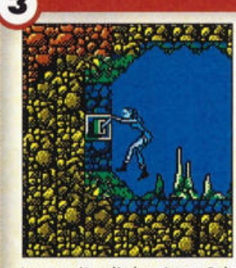
Spring über den Abgrund (ignoriere die Leiter) und lauf den Weg weiter nach rechts. Folge dem einzig möglichen Weg, ohne dabei graue Mauern wegzusprengen, **bis Du schließlich Dynamit und einen Hebel an der Wand findest.** Betätige den Hebel, schnapp Dir das Dynamit und spreng damit die Platten links daneben.

2



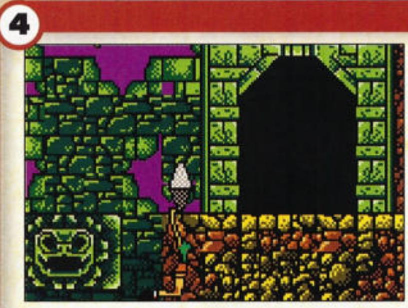
Nimm den gelben Griff aus der Grube an Dich und lass Dich durch die nächste Öffnung fallen. Nachdem Du zwei weitere Hebel umgestellt hast, kletterst Du die Leiter hinunter und jumpst auf die mittlere Plattform. **Spring ganz nach links und schnapp dir den Türschlüssel.** Bevor Du Deinen Weg fortsetzt, stell den Hebel über Dir um.

3



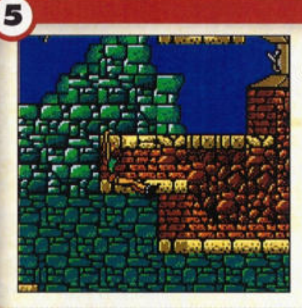
Setz Deinen Weg nach unten fort, klettere die Leiter hinter dem Höhlenmenschen hinunter und marschiere unten durch die schwarze Öffnung. Hier springst Du ins Wasser und tauchst nach links zum Ufer. Leg weiter links einen Schalter um, bevor Du ins Wasser hüpfst. **Tauche ab und nach links, um einen weiteren Schalter zu bedienen.**

4



Lauf nun wieder zurück zum ersten Schalter und spring über den Abgrund nach links, um den blauen Griff aufzunehmen. Spring ins Wasser, doch klettere auf der rechten Seite sofort wieder hinaus. Dein Weg führt nach rechts (vorbei am Skelett) **und über einen großen Abgrund.** Geh durch die schwarze Öffnung.

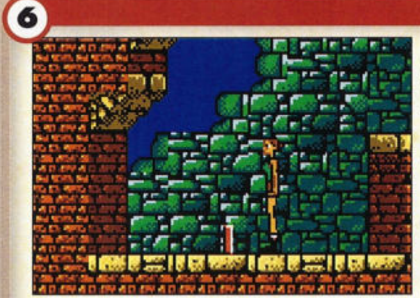
5



Hier kennst Du Dich wieder aus: Klettere nach oben und setz Deinen Weg nach links fort. Lass Dich durch die nächste Öffnung fallen (Vorsicht: Höhlenmensch!) und rutsch den Abhang nach unten.

Wende Dich hier zunächst nach links und jag die Bodenplatten in die Luft. Im unteren Bereich findest Du einen der begehrten Türschlüssel. **Den Schalter für die goldenen Bodenplatten kannst Du mit einem Riesensatz vom mittleren Podest aus erreichen.**

6



Lauf mit dem Schlüssel im Gepäck den Weg rechts entlang. Hinter der blauen Tür hangelst Du Dich an der Decke entlang, betätigst den Wandschalter und setzt Deinen Weg nach unten links fort. **Schnapp Dir den roten Griff** und lauf zurück in den Gang, in welchem Du nach der Rutschpartie gelandet warst.

7



Spring über die Öffnung und erklimm die nächste Leiter. Oben legst Du einen Schalter um, kletterst drei Etagen höher und öffnest die blaue Tür. **Hinter dem Durchgang setzt Du Deine drei Griffe in die Öffnungen ein.** Rutsch dann nach unten, postiere Dich vor den Stufen und drück die Ⓐ-Taste: Das erste Paneelstück ist Dein!

Text: Frank Glaser

1 Königliches Grab A



Folge dem Weg, bis Du einen grauen Hebel siehst. **Klettere hier die linke Leiter bis zur Höhe des Hebels und leg ihn um, indem Du auf ihn feuerst.** Nun betätige den Hebel unter der Bodenplatte, an der Du eben vorbeigelaufen bist. Setz Deinen Weg nach oben fort.

2



Lass Dich von der nächsten Leiter fallen und lauf nach rechts zu Illiat. **Wenn Illiat beseitigt ist, schnappst Du Dir den Türschlüssel und marschierst weiter.** Von der Schräge aus musst Du nach links an die Leiter springen und sie erklimmen. Oben geht's rechts und die Leiter hoch.

3



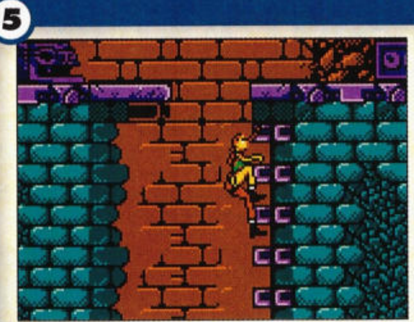
Wenig später startet eine neue Rutschpartie: Du springst von der Schräge an die Leiter und kletterst nach oben. Die nächste Leiter führt Dich wieder nach unten. **Spring von hier aus auf die linke Plattform, doch achte dabei auf die gefährlichen Pfähle.**

4



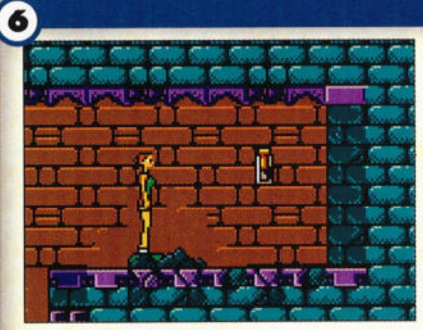
Hinter dem nächsten roten Tor sprintest Du nach links. Die goldenen Bodenplatten versperren den Zugang nach unten nur kurz – links befindet sich der Hebel zum Öffnen. Unten sprengst Du die Mauer und **betätigst den Hebel vor dem Geheimgang.**

5



Lauf zurück und folge dem Weg. Du rutschst einen Abhang hinunter und springst von dort an die Leiter. Klettere nach unten und geh nach rechts. Mit dem Hebel vor der blauen Tür öffnest Du die goldene Bodenplatte. **Lauf dorthin zurück und klettere die Leiter hinab.**

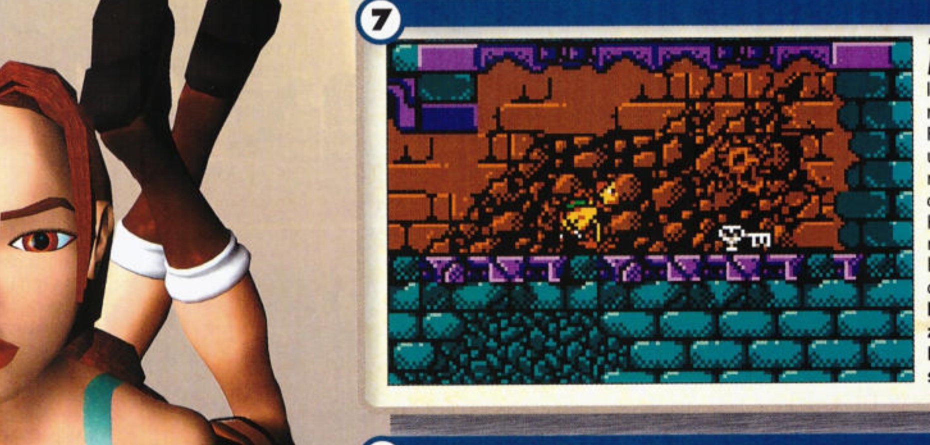
6



Hinter dem roten Tor springst Du auf die linke Plattform und legst den Hebel um. Lass Dich in die Öffnung rechts neben Dir fallen.

Am Ende des Weges legst Du den Hebel um und läufst zum Hauptweg. Hier gehst Du links, bis Du erneut den Abhang hinunter rutschst.

7



Tauch im Wasser nach rechts und leg den Hebel an der rechten Wand um. Folge dem Weg nach unten und nach rechts und verlass dann das kühle Nass. Hinter dem roten Tor musst Du zwei Hebel bewegen, damit sich die blaue Tür öffnet. **Rechts neben dem zweiten Hebel kannst Du Dir den Skelettschlüssel schnappen.**

8

Nach der nächsten Rutschpartie jagst Du die graue Mauer in die Luft, damit Du an den Hebel kommst. Steig hinab und setze Deinen Weg nach links fort. Am Ende durchquerst Du das rote Tor und **greifst das Stabteil aus dem Riesengerippe ab.** Ein Stück weiter öffnet Dir der letzte Hebel die Tür zum Ausgang des Levels.

Alles halb so wild! Auch auf dem Game Boy Color ist Pixel-Heldin Lara total relaxt

1 Königliches Grab B



Lauf nach links und klettere die Treppe am Ende hoch. Die blaue Tür öffnet sich mithilfe des Hebels eine Etage tiefer. Dahinter legst Du einen zweiten Hebel um, **der die Luke über der langen Leiter öffnet.** Weiter oben musst Du eine Mauer sprengen, bevor Du Deinen Weg fortsetzen kannst.

2



Hinter dem grünen Tor läufst Du geradeaus weiter, schnappst Dir das Dynamit und ignorierst Hebel und Leitern. Spreng die graue Mauer und lauf weiter. Folge dem Weg (die zweite Mauer sprengst Du später), **bis Du auf einen Hebel stößt, mit dem Du die Plattformen in der Wand aktivieren kannst.** Bahne Dir den Weg nach unten und lauf nach links weiter.

3



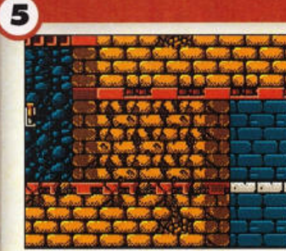
Nach einiger Zeit stehst Du vor einer blauen Tür. Links davon kletterst Du die Leiter hoch und gehst durch das grüne Tor. Auf der anderen Seite wartet der Hebel zum Öffnen der blauen Tür. Am Ende des Gangs gehst Du durch ein grünes Tor. Du kommst zu einer Bodenplatte, die sich von selbst öffnet. Spring drüber, lass Dich in die Öffnung fallen und spring erneut. **Rutsch den linken Abhang hinunter und spring dabei rechtzeitig, um nicht aufgespießt zu werden.** Der Weg über die rechte Rutsche ist einfacher.

4



Klettere links an den Leitern nach oben und nimm Dir den Türschlüssel. Ein Schuss gegen den Hebel gibt den Weg nach oben frei. Der zweite Hebel links über Dir öffnet die blaue Tür rechts von Dir. **Lauf nun den ganzen Weg zurück bis zu der grauen Mauer, die Du später sprengen solltest.**

5



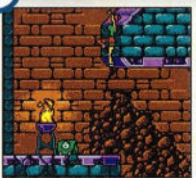
Hinter der Mauer findest Du einen Hebel, der eine Leiter genau über Dir zum Vorschein bringt. Steig dort ganz nach oben und setz den Türschlüssel ein. Klettere an den Plattformen nach oben und hangle Dich an der Decke entlang nach rechts. **Betätige den Hebel und geh nach rechts.**

6



Spreng die Bodenplatten, klettere hinab und in die Öffnung unter Dir. Der Ausgang liegt ganz unten rechts hinter der blauen Tür. Du legst drei Hebel um, nimmst den Altarschlüssel auf und marschierst durch das grüne Tor. Lass Dich hier von der Plattform fallen und setz dann den **Altarschlüssel ein, um das Stabteil zu erhalten.** Leg den Hebel links um und klettere nach oben.

1 Königliches Grab C



Folge dem Weg und lass Dich in die Öffnung fallen. Etwas weiter feuerst Du gegen einen Hebel, um die Bodenplatte unter Dir zu öffnen. Lauf dort nach links, um Dir das Dynamit zu schnappen. Dann setzt Du Deinen Weg nach rechts fort. Oben sprengst Du die Mauer und gehst etwas weiter durch das rote Tor. Betätige alle drei Hebel, um zur langen Leiter zu gelangen. **Klettere ganz nach oben und rutsche links den Abhang hinunter.**

2



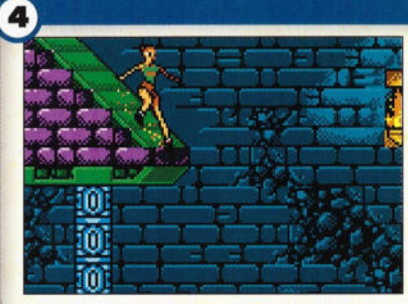
Unten öffnest Du die Bodenplatte mithilfe des Hebels neben der blauen Tür. Die Tür öffnet sich, wenn Du die beiden Hebel im Bereich unter der Bodenplatte umlegst. Klettere die einzelnen Plattformen hinauf, hangle Dich ganz oben an der Decke nach links und **betätige den Schalter, bevor Du durch das rote Tor gehst.** Halte Dich hier rechts, um den goldenen Türschlüssel zu finden. Dann geht's links und die Leiter hinab.

3



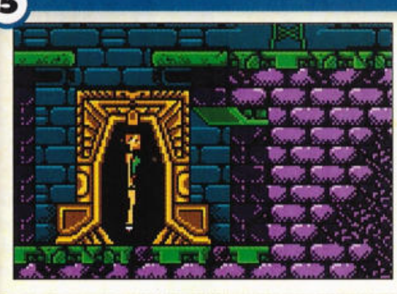
Geh durch das rote Tor, spring über den Abgrund und setz Deinen Schlüssel ein. Feuere gegen die beiden Hebel, um die blauen Türen zu öffnen. Folge dem Weg, bis Du an einen Abhang gelangst. **Während der Rutschpartie springst Du, sobald eine Lücke auftaucht.**

4



Unten läufst Du über zwei goldene Bodenplatten nach rechts, erklimmst die Leiter und legst den Schalter um. In dem Bereich, der die goldene Bodenplatte unter Dir freigibt, befinden sich zwei weitere Hebel, die Du betätigst. Danach läufst Du nach links zur ersten Bodenplatte und **lässt Dich dort auf den Abhang fallen.**

5



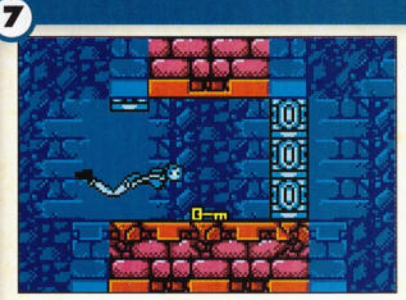
Weiter rechts nimmst Du der goldenen Statue ein Stabteil ab, bevor Du wieder zurückrennst und den Hebel hinter der nun geöffneten blauen Tür umstellst. **Dann wieder zurück, wanderst Du durch das goldene Tor in der Nähe der Statue.** Weiter rechts kennst Du Dich gut aus: Du befindest Dich am Anfang des Levels.

6



Lauf erneut nach rechts, doch spring diesmal über beide Öffnungen im Boden. Öffne die blaue Tür durch Betätigen des Hebels und leg dann den Hebel hinter der Tür um. Klettere nach rechts und spring in den Abgrund auf eine schwebende Plattform. **Von der unteren rechten Plattform springst Du nach rechts.**

7



Finde unter Wasser einen von zwei Hebeln, **um die blaue Tür zu öffnen und an den goldenen Türschlüssel heranzukommen.** Tauch mit dem Schlüssel ganz nach unten, dann nach rechts und wieder hoch. Steig aus dem Wasser und geh durch die Tür. Spreng die Mauer und setz unten den Stab in den Altar (zweites Paneelstück).

1 Schatzkammern A



Der graue Hebel öffnet die Bodenplatte, der orangene die blaue Tür. Feuere dann auf den zweiten Hebel, um die Plattformen ganz rechts zu aktivieren. Oben hangle Dich nach rechts, betätige den Hebel, dann nach links. **Leg noch zwei Schalter um und geh durchs Tor.**

2



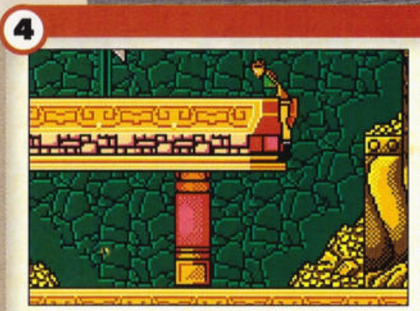
Lass Dich in die Öffnung fallen und geh rechts durch das Tor. **Nach einem guten Stück des Weges triffst Du auf einen Goldsucher.** Spreng die Mauer und hol Dir den Türschlüssel. Den Hebel für die blaue Tür findest Du links oben. Lauf zurück in den Hauptraum und klettere erneut nach oben. Rutsch jedoch nicht den Abhang hinab, sondern spring von der Leiter nach rechts und mach die Tür mit dem Schlüssel auf.

3



Öffne die blaue Tür, indem Du von der Leiter aus auf den Hebel feuerst. Leg etwas weiter einen weiteren Hebel durch einen Schuss um und steig nach unten, um einen weiteren Türschlüssel aufzusammeln. **Etwas später gelangst Du an zwei Durchgänge.** Im Bereich dahinter findest Du jeweils ein Amulett – die Reihenfolge des Wegs bleibt Dir überlassen. Hier entscheidet sich Lara zuerst für den linken Durchgang.

4



Spreng die Bodenplatten, klettere ganz nach unten und **zieh Dich auf die obere Plattform.** Lauf nach links und klettere ganz in die Höhe, um auf die beiden Hebel zu feuern. Danach kraxelst Du wieder ganz nach unten und nimmst den unteren Weg nach links. Öffne die blaue Tür mithilfe des Hebels links oben.

5



Klettere die schwebenden Plattformen hinauf und ballere auf den Hebel im nächsten Raum. Wieder zurück, lauf nach rechts und spreng alle drei Mauern. **Dahinter stellst Du noch zwei Hebel um, damit Du an das Sonnenamulett herankommst.** Lauf nun zurück zum Ausgang und nimm den rechten Durchgang.

6



Das Mondamulett findest Du mühelos – der Weg dahin verläuft geradlinig. Achte auf die fiesen Pfähle – ansonsten hast Du in diesem Abschnitt nicht viel zu befürchten. Klettere am Ende an den schwebenden Plattformen empor und **hol Dir das Mondamulett.** Geh damit durch die Öffnung und zurück zum Hauptweg.

7



Öffne rechts die Tür, leg den Hebel um und nimm den oberen Durchgang. Öffne die goldene Bodenplatte, indem Du den Hebel links daneben umstellst, die aktivierten Plattformen hinabsteigst und den Hebel ganz unten betätigst. **Hast Du die beiden Statuen gefunden? Leg die Amulette hinein und lass Dich fallen.**

1 Schatzkammern B



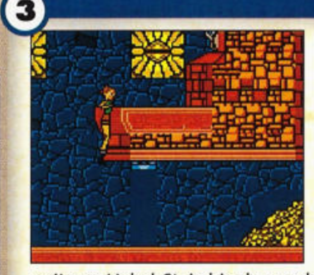
Den Hebel für die goldene Bodenplatte findest Du rechts von ihr. Kraxle hinab und folge dem Weg nach rechts. Etwas weiter stellst Du einen Hebel um, bevor Du Dich für den unteren Weg entscheidest. **Klettere an den schwebenden Plattformen nach oben und stelle rechts den Hebel um.** Den Türschlüssel benutzt Du anschließend, wenn Du nach links gesprungen und die dort befindliche Leiter hinuntergeklettert bist.

2



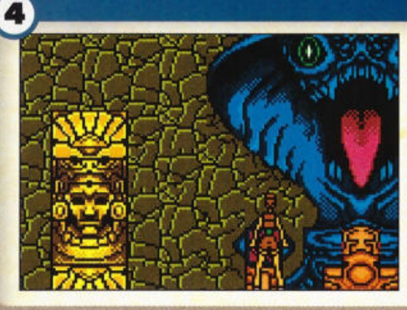
Mit dem Hebel öffnest Du die obere Bodenplatte, über der sich ein Tor befindet. Tritt gleich hindurch. **Ein etwas längerer Weg führt Dich zu einem Hebel, der Dir die Tür rechts daneben öffnet.** Folge diesem Weg und schieß auf die beiden grauen Hebel.

3



Links neben der aufgegangenen Bodenplatte hat sich eine blaue Tür geöffnet. Folgst Du dem Weg, entdeckst Du einen weiteren Hebel. Steig hinab, wandere nach links und klettere die Leiter nach unten. **Den nächsten Vorsprung geht's hoch. Betätige den Hebel.**

4



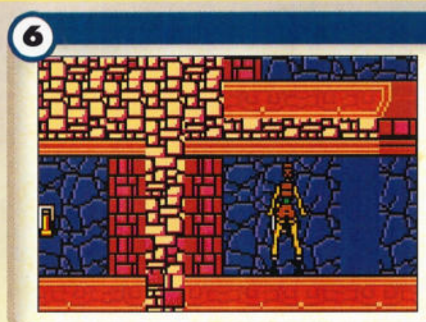
Halte Dich nun immer links und klettere nach oben, um den Schlangenschlüssel aufzunehmen. Verlass den Bereich wieder durch das Tor. Die Schlangenstatue befindet sich genau zu Deiner Linken. **Setz dort den Schlangenschlüssel ein, um das Schlangenmonster zu erhalten.** Links von Dir befindet sich der Ausgang.

5



Wähle zu Beginn den unteren Weg. Wie immer öffnest Du durch Beschuss der Hebel die goldenen Bodenplatten. **Beim zweiten Hebel steigst Du durch die Öffnung ganz links von Dir.** Leg beide Hebel um, lauf zurück nach links und klettere nach unten. Hier legst Du zwei weitere Hebel um und nimmst den Schlüssel.

6



Klettere nun ganz nach oben und durch die Öffnung rechts wieder hinab. **Spreng die Mauer, um an den Hebel zu kommen.** Er öffnet die Bodenplatte, über die Du weiter oben gelaufen bist, und gibt noch einen Türschlüssel frei. Mit diesem läufst Du zum Beginn des Abschnitts zurück. Setz den Weg nach oben fort.

7



Setz einen der beiden Türschlüssel ein und leg rechts daneben das Schlangenmonster in die Halterung. **Lass Dich auf den zweiten Abhang mit dem Gesicht nach links fallen, damit Du danach über die Pfähle springen kannst.** Setz den zweiten Schlüssel ein und besorg Dir das dritte Paneelstück.

1 Schatzkammern C



Damit Du die beiden ersten blauen Türen öffnen kannst, läufst Du je zum Ende des Weges und legst die Hebel um. Betätige dann den orangenen Hebel, um weiter rechts den Türschlüssel zu erhalten. **Geh durch das Tor.** Dann geht's nach rechts und weiter zum Hebel.

2



Lass Dich fallen und marschiere nach unten. Spreng die drei Mauern mit dem Dynamit links von Dir. Hinter dem Tor wähl erst den unteren Weg, stell dann den Hebel um und geh durch die geöffnete blaue Tür. Nimm die drei Goldbarren hinter den drei Durchgängen.

3



Mit einer Dynamitstange geht es nun zurück zum Eingang. Du nimmst den oberen Weg. Spreng am Ende die Mauer und geh durchs Tor. **Leg die drei Goldbarren zu den anderen** und klettere die schwebenden Plattformen hinab. Der Schlüssel liegt bei der Tür.

1 Höhlen A



Klettere nach oben und hangle Dich nach rechts. Der Hebel öffnet die blaue Tür – tritt hindurch. **Nimm den oberen Weg, um unten an den Türschlüssel heranzukommen.** Spring von der Rampe an die Griffe und hangle Dich nach links zur Tür. Die nächste blaue Tür öffnest Du mit dem Schalter weiter unten.

2



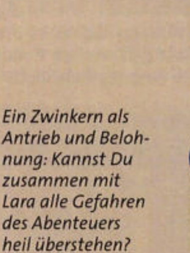
Spring von der Leiter aus nach links und spreng die Mauer. Zerstör dahinter gleich noch eine und gleite den Abhang hinab. Tauch ab und nimm den linken Weg. **Spring ins linke Becken und betätige den Hebel.**

Tauche im ersten Becken nach unten und dann nach rechts. Schwimm jetzt durch die geöffnete Tür.

3



Schwimm gleich nach oben und leg den Hebel um. Hüpf wieder ins Wasser und tauch gegen den Uhrzeigersinn um den Fels. Leg den Schalter um, schwimm nach rechts. Folg an der Gabelung dem linken oberen Weg. **Die beiden Schalter zum Öffnen der Tür liegen links unter Dir. Schwimm einfach durch den roten Fels durch.**



Ein Zwinkern als Antrieb und Belohnung: Kannst Du zusammen mit Lara alle Gefahren des Abenteuers heil überstehen?

4



Höchste Zeit zum Luft holen! Behalte die Decke im Auge, und Du findest schon bald eine kleine Lufthöhle. Von hier aus schwimmst Du nach oben und hältst Dich bei den Weggabelungen zweimal links. **An der rechten Seite des Gesteins wartet ein Hebel auf Betätigung.**

Danach schwimmst Du zurück und nimmst diesmal die rechte Abzweigung. Folge dem etwas längeren Weg zur Oberfläche und spreng die Mauer, um den Ausgang des Levels zu erreichen.

Höhlen B

1



Spring bei dem zweiten Diamanten nach rechts und vom folgenden Abhang an die Leiter. Geh nach rechts. Folge hier dem Weg, bis Du ein Medipack auf einer einzelnen Plattform findest. **Lass Dich von der linken Seite der Plattform nach unten fallen.**

2



Spring nach links an die Leiter und nimm zunächst den oberen Weg. Leg am Ende den Hebel um und folge dann dem Weg nach unten. Spreng die Mauer und klettere ganz empor. **Links drückst Du den Hebel nach unten** und schwingst Dich nach rechts.

3



Von der Rutsche aus springst Du nach links über den Abgrund und setzt Deinen Weg nach links fort. Ganz am Ende kletterst Du die Leiter hinauf, hangelst Dich nach rechts und gehst durch den Durchgang. **Hangle Dich beim Diamanten nach links und spring unten über die Grube.** Oben legst Du den Hebel um. Hangle Dich zurück nach rechts. Schnapp Dir den Türschlüssel, bevor Du den Abhang hinunterrutschst.

4



Klettere die Leiter nach unten, setz den Schlüssel ein. Lauf an der Statue vorbei und nimm den rechten Durchgang. Rutsch den Abhang hinab und spring rechts an die Leiter. Auf der anderen Seite drück den Hebel runter – die Tür geht auf. **Nach dem Abhang geht es ins Wasser und dann nach oben – den Hebel umlegen!**

5



Wieder zurück, springst Du ins Wasser, um in den rechten Pool zu gelangen. Tauch hier nach unten und nimm die linke Abzweigung.

Halte Dich immer links und schwimm durch zwei Geheimgänge, um den Hebel zu erreichen. **Leg den Hebel um, schwimm zurück und nimm diesmal den rechten Weg: roter Diamant!**

6



Schwimm wieder zurück durch den ersten Geheimgang und folge dem Weg. Oben stellst Du einen Hebel um, um die Tür rechts daneben zu öffnen. Folge dem Weg und verlass das Wasser auf der linken Seite. Erklimm hier die Leiter und tritt durch die Öffnung.

Nimm dann den linken Durchgang. **Lauf nach links und spring über den Abgrund in einen Geheimgang.** Mit dem Schlüssel, der sich hier findet, öffnest Du die blaue Tür und stellst den Hebel um.

7

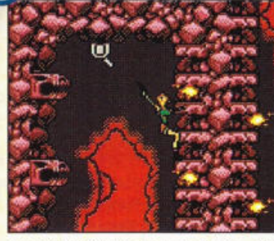


Geh zurück durch den Geheimgang und kraxle die Leiter hinunter. Der untere Weg führt zu einem weiteren Hebel, der die obere blaue Tür öffnet. Hier springst Du am Ende des Wegs ins Wasser und tauchst nach rechts durch den Tunnel.

Im Geheimgang rechts legst Du den Hebel um, damit Du links hinter einem weiteren versteckten Durchgang zum Ufer gelangst. Etwas weiter findest Du den blauen Diamanten. **Beide Steine musst Du nun in die Statue einsetzen.**

Vulkanischer Tempel A

1



Klettere nach rechts. Dort stellst Du zwei Hebel um und öffnest die blaue Tür. Nach den beiden Abhängen arbeitest Du Dich nach links – bis zum Hebel für die blaue Tür. **Klettere auf die andere Seite der Leiter und feuere gegen den Deckenhebel.**

2



Hangle Dich nach rechts und dreh Dich um, bevor Du loslässt: **Lande auf der Plattform.** Hangle Dich nun nach links und geh durchs Tor. Spring vom Abhang nach links, dreh Dich um und lass Dich auf den zweiten Abhang fallen. Unten machst Du erneut einen Satz.

3



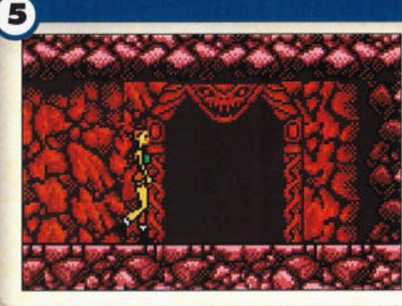
Beim Diamanten nimmst Du den rechten Weg und legst den Hebel um. Dann folgst Du dem linken Weg und trittst durch das Tor. Spreng die Mauer und zieh am Hebel, um die untere Tür zu öffnen. Folgst Du beim Medipack dem Weg nach links, so findest Du einen Hebel. Kletterst Du nach unten, so findest Du die dazugehörige Tür. **Dahinter nimmst Du den Schlüssel an Dich und marschierst zurück bis zum offenen Tor.**

4



Geh aber nicht durch das Tor, sondern spring von der Leiter nach links. Rutsch hinter der Tür drei Abhänge runter und spring jedes Mal nach links an die Leiter. Beim nächsten Abhang springst Du an die Plattform und legst den Hebel um. Unten hältst Du Dich rechts und kletterst die Leiter hinunter. **Schnapp Dir die rote Kugel.**

5



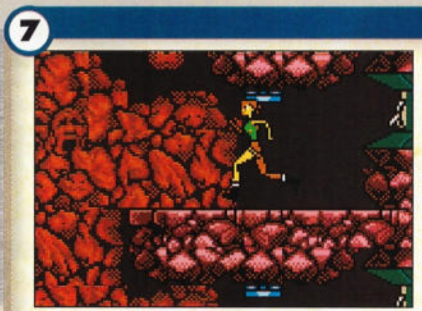
Klettere auf die Plattform über der geschlossenen Tür und beweg den Hebel. Jumpe nach links und geh oben durch das Tor. Lauf und spring nach links und geh durch die geöffnete obere Tür. Nimm die linke Route und zieh am Ende des Wegs den Hebel, um die blaue Tür zu öffnen. **Dahinter trittst Du durch ein Tor.**

6



Spring auf die Plattform und lass Dich nach unten fallen. Links sprengst Du die Bodenplatten und gehst nach dem Abhang durch das Tor. Klettere die Leiter bis zum Ende und lass Dich fallen. Spring nach rechts an die Leiter und folg dem weiteren Weg. **Setz hinter der blauen Tür die Kugel ins Maul der Drachenstatue.**

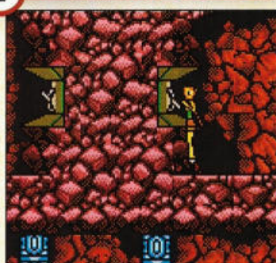
7



Geh durch die geöffnete Tür und klettere die Leiter nach unten. Folge dem Weg nach rechts und leg alle drei Hebel um, um den Zugang zum vierten Paneel weiter links zu öffnen. **Spring von der mittleren Plattform aus an die Griffe und hangle Dich nach links.** Nimm dort das Paneelstück an Dich und freu Dich auf den Obermotz.

Vulkanischer Tempel B

1



Lauf nach rechts und rutsch den Abhang hinunter. Im letzten Moment musst Du nach rechts an eine schwebende Plattform springen. Lass Dich eine Etage tiefer fallen und setz Deinen Weg nach links fort. **Der Hebel öffnet eine von zwei Türen – den zweiten Hebel siehst Du bereits.** Um dorthin zu kommen, springst Du an die Leiter rechts von Dir und hangelst Dich oben nach links über das Lavabecken. Der Hebel befindet sich unter den Bodenplatten, die Du wegsprengst.

2



Mit dem Schlüssel im Rucksack hältst Du Dich links und kraxelst die nächste Leiter hinunter. Geh durch das Tor und spring auf den Plattformen nach links.

Die Abhänge solltest Du nur betreten, wenn Du ein Bildschirmleben übrig hast. **Spring an die Leiter und klettere zum Hebel auf der anderen Seite.**

3



Spring nach links auf die schwebenden Plattformen und von dort weiter nach links, bis Du auf eine Tür stößt. Setz Deinen Weg nach oben fort und tritt durch das Tor. Dahinter springst Du nach rechts an die Leiter und lässt Dich ganz nach unten fallen. **Schreite durch den Schlangenkopf**. Der Endgegner erwartet Dich!

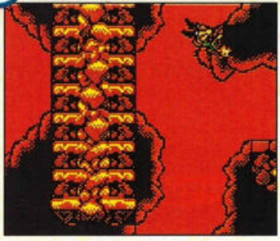
4



Bewaffne Dich mit schwerem Geschütz (Du dürftest mittlerweile 99 Schuss gesammelt haben) und nimm die Mega-Schlange aufs Korn. **Ein großes Medipack zwischendurch ist zum Auffrischen der Energie nötig.** Ansonsten bleibst Du auf der Stelle stehen und drückst den Feuerknopf bis zum Anschlag durch.

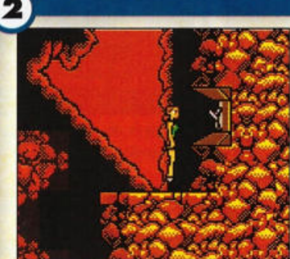
Vulkanischer Tempel C

1



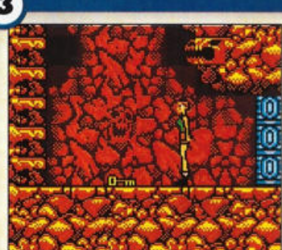
Hangle Dich weiter. Spring an die Leiter und klettere nach oben. Jumpe auf die linke Plattform, um einen Hebel umzustellen. **Klettere auf die andere Seite der Leiter und spring von dort auf die rechte Plattform.** Weiter geht's nach rechts und an die Leiter!

2



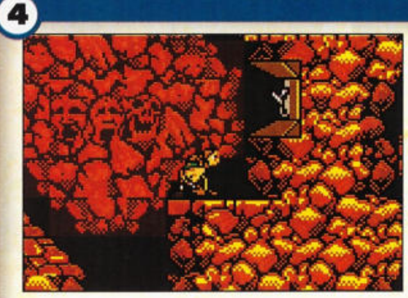
Folge dem Weg nach ganz oben und spring auf die schwebende Plattform nach rechts. Klettere auf die nächsten beiden Plattformen rechts über Dir und spring von dort im Lauf nach rechts in den Abgrund. **Leg den Hebel um.** Jumpe nach links auf den Abhang.

3



Spring oben wieder auf die Plattform und klettere nach rechts. Voran geht's zur linken Plattform und von dort im Lauf nach links. Leg den Hebel um und lauf nach oben durch die Tür. Hangle Dich nach links, rutsch die Abhänge hinunter und **nimm den Türschlüssel.**

4



Klettere ganz nach oben, gleite den Abhang hinab und hangle Dich wieder zurück. Schließ rechts die Tür auf und folge dem Weg. Spring vom ersten Abhang aus nach links, **damit Du vom zweiten an die rechte Plattform herankommst.** Betätige den Hebel, dann lass Dich nach unten fallen und kämpf Dich erneut hoch.

5



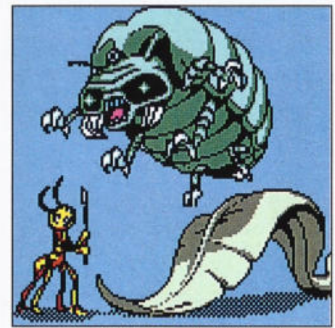
Beim ersten Abhang springst Du nach links und gehst durch die geöffnete Tür. Der weitere Weg ist offensichtlich. Lass die Bodenteile unter Dir wegbrechen, um auf dem Abhang zu landen.

Vom nächsten springst Du nach rechts und setzt den Weg fort. **Oben riskierst Du noch einige Sprünge auf weit entfernte Plattformen, bevor Du die letzte Leiter zur Freiheit erreichst.** Klettere nach oben, mach den Game Boy aus und genieß den Sieg – Lara hat nicht mal einen Kratzer!

Inhalt

Antz

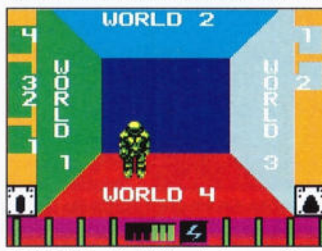
Passcodes	
Level 2: **BCCB**	Level 4: **HGGF**
Level 3: **DQGH**	Level 5: **NBFG**



***NBFG:** Im fünften Level geht's in den Kampf gegen die feindlichen Termiten*

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Für den Cheat-Modus gebt Ihr den Code **BBBBBBBB** (achtmal B) als Passwort ein.



***BBBBBBBB:** Alle Welten sind nun offen...*



...und warten mit unliebsamen Überraschungen auf neugierige Besucher

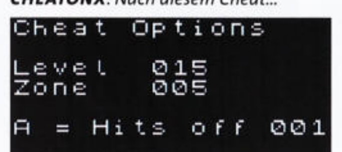
Asteroids

Achtung: Diese Cheats funktionieren nur bei der Game-Boy-Color-Version!

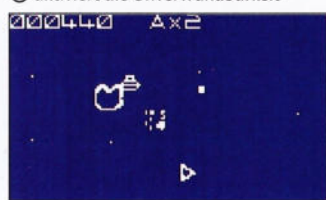
Fürs **Cheat-Menü** gebt Ihr als Passcode **CHEATONX** ein. Ab jetzt könnt Ihr das laufende Spiel mit SELECT unterbrechen und den Level, die Zone und die Unverwundbarkeit wählen.

Zusätzlich gibt es noch zwei Cheats:

Cheats
Klassisches „Asteroids"-Spiel: **QRTREATR**
„Excalibur"-Raumschiff: **PROJECTX**



***CHEATONX:** Nach diesem Cheat...*



...könnt Ihr mitten im Spiel mit der SELECT-Taste das Cheat-Menü hervorzaubern: Mit ↑ und ↓ stellt Ihr den gewünschten Level ein und mit ← und → die Zone. Ⓐ aktiviert die Unverwundbarkeit

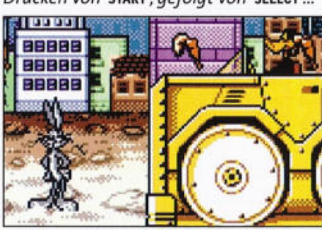


***QRTREATR:** Im Hauptmenü erscheint der neue Punkt „CLASSIC ASTEROIDS", unter dem es schön nostalgisch zugeht*

Bugs Bunny & Lola Bunny



Gebt zuerst den hier gezeigten Code ein



Ab jetzt könnt Ihr mitten im Spiel durch Drücken von START, gefolgt von SELECT...

...die aktuelle Szene beenden und Euch somit in die höheren Levels schmuggeln!

Chase HQ: Secret Police

Der Passcode **MMQG** verschafft Euch eine freie Wahl unter den Levels 1 bis 10.



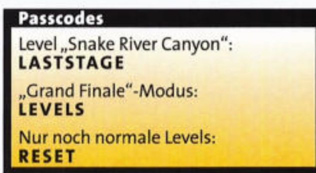
***MMQG:** Nach der Passwort-Eingabe könnt Ihr bis maximal Level 10 wählen, in welchem Ihr ein paar Juwelenräuber...*



...bei einer High-Speed-Verfolgungsjagd dingfest machen müsst

Evel Knievel

Passcodes
Level „Snake River Canyon": **LASTSTAGE**
„Grand Finale"-Modus: **LEVELS**
Nur noch normale Levels: **RESET**



***LASTSTAGE:** Gebt Ihr den Cheat als Passcode ein und ignoriert dann die Meldung „ungültiges Kennwort", so wird der Level „Snake River Canyon" freigeschaltet...*

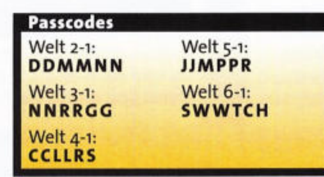


...in dem Ihr Euch zum Beispiel bei der „Felsenfahrt" die Zähne ausbeißen könnt

Mr. Nutz

Passcodes	
Welt 2-1: **DDMMNN**	Welt 5-1: **JJMPPR**
Welt 3-1: **NNRRGG**	Welt 6-1: **SWWTCH**
Welt 4-1: **CCLLRS**	







***SWWTCH:** Hüpft sofort in die Eiswelt zu den goldenen süßen Pinguinen und unfreundlichen, Messer werfenden Eskimos*

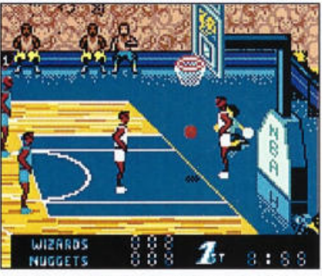
NBA Jam '99



*Für die Championship-Finals wählt Ihr die „Playoffs" aus dem Hauptmenü und gebt als Initialen **MIK** ein. Der dazu passende Passcode ist **R4QKFCWCDG***



Die Wizards spielen gegen die Nuggets...

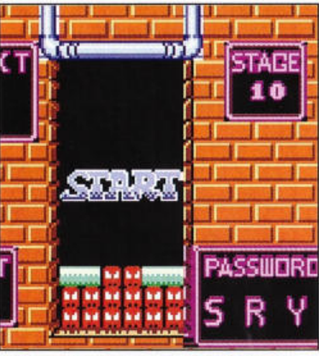


...Richmond und Howard zeigen all ihre mühsam antrainierten Tricks

Pac-Man

Achtung: Diese Codes funktionieren nur bei der Game-Boy-Color-Version und gelten für das integrierte Knobelspiel „Pac Attack" im Puzzle-Modus.

Passcodes „Pac Attack"-Puzzle		
Level 1: **STR**	Level 5: **MYX**	Level 9: **HNT**
Level 2: **HNM**	Level 6: **KHL**	Level 10: **SRY**
Level 3: **KST**	Level 7: **RTS**	
Level 4: **TRT**	Level 8: **SKB**	



***SRY:** Dieser Code für Level 10 bringt Rätselspaß nur für die Schnellen: Bei „Pac Attack" braucht's graue Zellen!*

Papyrus

Passcodes

Als Papyrus spielen

Level 1: **F+51**	Level 7: **H1WR**	Level 13: **8NRR**
Level 2: **3DTS**	Level 8: **C2VX**	Level 14: **1KK2**
Level 3: **F80W**	Level 9: **1-KS**	Level 15: **-07L**
Level 4: **9N87**	Level 10: **GTCP**	Level 16: **VTGT**
Level 5: **WX-0**	Level 11: **X9M-**	Level 17: **ZHNK**
Level 6: **1-SN**	Level 12: **8Q63**	Level 18: **X3FB**

Als Theti spielen

Level 1: **KN4K**	Level 8: **F-T-**	Level 14: **R4PX**
Level 2: **1-QB**	Level 9: **3BWX**	Level 15: **9NWN**
Level 3: **GND9**	Level 10: **DS+Q**	Level 16: **92B0**
Level 4: **JV-B**	Level 11: **TB81**	Level 18: **N0-3**
Level 5: **CR73**	Level 12: **7R+D**	
Level 7: **JNTX**	Level 13: **59GN**	



X3FB: Erkundet als Papyrus den dritten Abschnitt des Pharaonen-Grabes und hütet Euch dabei vor diversen Geistern, die den Kunstgenuss beim Betrachten der Wandmalereien empfindlich stören

Power Quest

Wollt Ihr auf der Stelle in die nationalen Meisterschaften einsteigen? Dann benutzt den folgenden Power-Code!

1 S Z K
D R T 2
Q F Y 5

Dieser Passcode verschafft Euch...

WavePnch LV2
Upperout LV2
Pist. Pnch LV2
SuperUpp
SuprPistP
CntrAttP LV2
Pwr. Pok.

...nicht nur 5130 Credits, sondern auch noch den – mit den oben gezeigten Upgrades ausgerüsteten – Kampfroboter „Max"



Allerdings sind Maxens Gegner auch nicht aus Pappe, sondern langen kräftig zu!

Ready 2 Rumble Boxing

Als Kemo Claw antreten

Geht auf „Arcade Modus" und drückt die Tasten ←←←→→→←→←→.

Als Nat Daddy antreten

Erst **Kemo Claw** freischalten, dann auf „Arcade Modus" gehen und die Tasten →→→←←←→←→← drücken.

Als Damien Black antreten

Erst **Nat Daddy** freischalten, dann auf „Arcade Modus" gehen und die Tasten →←→→←←→→→←←← drücken.



Ihr könnt die Cheats nur eingeben, wenn der „Arcade Modus" ausgewählt ist





Sind die neuen Boxer endlich freigeschaltet, kommt es zum Kampf der Giganten: Nat Daddy poliert Damien Black die Rübe – Let's get ready to rumble!!!

Space Invaders

Passcodes

Klassisches „Space Invaders": **CLSS1281999DBM**
Level Venus: **RTJNPBKCX2RJPW**
Level Mars: **?WZ4VCLN4W81V?**
Level Jupiter: **RSSN3QJ78?GJMC**
Level Saturn: **WSPZMSO8N?H8NF**
Level Uranus: **CV1?QWKGJ3X8R5**
Level Neptune: **HV27RW1GN3YOR7**
Level Pluto: **MV7HRCLHS3ZSR9**



CLSS1281999DBM: Dieser ewige Code beamt das alte „Space Invaders" direkt aus der Vergangenheit auf den Schirm

Spy Hunter/Moon Patrol

Gebt im **Spiel-Auswahlbildschirm** die Cheats ein. Ein Geräusch bestätigt Euch anschließend die korrekte Eingabe.

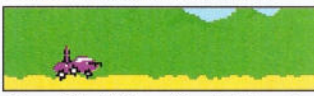
Cheats

Unendlich Leben in „Moon Patrol":
↑↓←→↑↓←→↑←↓Ⓐ

Unendlich Waffen in „Spy Hunter":
↑↓←→↑↓←→↑←↓Ⓑ



Gebt die Cheats in diesem Bild ein



„Moon Patrol": Der originale Automatenklassiker gehört zu den schwierigsten Arcade-Spielen, die es je gegeben hat



Auch „Spy Hunter", von dem es eine sehr gute Version für den Commodore 64 gab, war nie ein Spiel für Frühbremser!

Tabaluga

Passcodes

Level 2: **9XB00 X8HQ0**	Level 8: **Q1S3J 6KXD3**
Level 3: **MQCKL PYFTK**	Level 9: **4V07Y XC8R7**
Level 4: **0Z3LM JPVWL**	Level 10: **ZY8Q4 36JGQ**
Level 6: **6Y8QX NZJGQ**	Level 11: **ZY8QD 30JGQ**
Level 7: **S9F41 ZH1M4**	Level 12: **YCT1P B3MP1**



YCT1P B3MP1: Mit diesem Code gelangt der kleine grüne Drache zu Arktos, der ihn zum Kampf auffordert. Heizt ihm mit Eurem Feueratem kräftig ein!

Toy Story 2

Passcodes

Szene 2: **PBPP**	Szene 5+6: **WBPP**	Szene 10: **PBWJ**
Szene 3: **BJWJ**	Szene 7+8: **JBPJ**	Szene 11: **BPWW**
Szene 4: **PJBW**	Szene 9: **JJWW**	

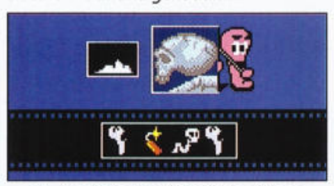


BPWW: Wenn Ihr diesen Code eingebt, springt Ihr direkt in Szene 11. Jetzt aber flott – es geht zurück nach Hause!

Worms: Armageddon



Nun gibt es den Super-Spielehit endlich auch für unterwegs! Um alle Landschaften freizuschalten, wählt Ihr zuerst „Spiel erstellen" aus und geht dann...



...auf „Landschaft wählen". Der hier gezeigte Passcode schaltet beispielsweise das finstere Mittelalter frei!



Landschaftscode: Ägypten



Landschaftscode: Alien



Landschaftscode: Baustelle



Landschaftscode: Frucht



Landschaftscode: Garten



Landschaftscode: Hölle



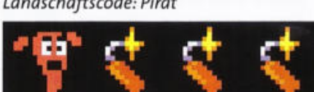
Landschaftscode: Mittelalter



Landschaftscode: Pfahlhütte



Landschaftscode: Pirat



Landschaftscode: Schaltkreis



Landschaftscode: Schnee



Landschaftscode: Werkzeug

Text: Andreas von Lepel

Pokémon Pinball

Versteckte Höhlen, geheime Extras, achtstellige Bonusprämien: SCREENTRIX verrät alle Geheimnisse der Flipper und weist Dir den Weg zu Mew, dem sagenumwobenen 151. Pokémon.

Die Geheimnisse der Flipper

Bevor ein Spiel beginnt, wählst Du den roten oder blauen Pinball-Tisch: Auf beiden entdeckst Du die gleichen Bonusfelder und Schalter, aber an unterschiedlicher Stelle (siehe die Positionen ❶ bis ❿). Die Tische unterscheiden sich nur durch die Pokémon-Begegnungen sowie Bonushöhlen. Achte im Spiel stets auf die blinkenden Pfeile, die alle aktivierten Bonusfelder markieren.

Entwickle Deine Pokémon! ❶

Schick den Ball dreimal im Uhrzeigersinn um das komplette Spielfeld, um den Zugang zur Evolutionshöhle (roter Tisch) und zu Flegmon (blau) zu öffnen: Hier beförderst Du schon gefangene Pokémon in eine höhere Evolutionsebene.

Um die Evolution einzuleiten, wählst Du ein Pokémon aus der eingeblendeten Liste: Mit einem Stern markierte Pokémon befinden sich bereits auf höchster Evolutionsstufe.

Nun schießt Du den Pokéball dreimal gegen eines der markierten Bonusfelder (Pfeile) und sammelst anschließend den erscheinenden Evolutionsbonus, zum Beispiel einen Mond-, Feuer- oder Wasserstein, ein Linkkabel oder Erfahrungspunkte.

Hast Du drei der Extras ergattert, öffnet sich die Bonushöhle in der Mitte ❺: Ballere den Pokéball hinein, und Dein Pokémon erreicht die nächste Evolutionsstufe.

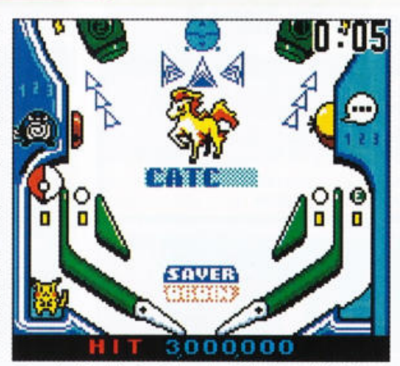


Mit einem Stern markierte Pokémon sind bereits ausgewachsen

Sammle Kraft für Pikachu! ❷

Sobald der Pokéball das Metallplättchen ❷ rotieren lässt, füllt sich Pikachus Blitzenergie: Im roten Spielfeld findest Du den Blitzmeter über Knofensa ❽, im blauen Spielfeld schmiegt er sich an Flegmon ❶.

Ist der Blitzmeter gefüllt, schießt Pikachu Deinen Pokéball zurück ins Spielfeld, wenn er über einen der beiden seitlichen Pfade ins Aus kullert. Um die Position von Pikachu zu wechseln, betätigst Du die Schlägerknöpfe. Mit dem Bonusroulett rufst Du noch einen zweiten Pikachu herbei.



Gerettet in letzter Sekunde: Pikachu schießt Deinen Ball mit einem Blitzschlag zurück, sollte er doch einmal via Seitenpfad ins Aus rollen



Der rote Flipper überrascht mit einer beweglichen Wand

In „Pokémon Pinball" findest Du alle 151 verschiedenen Pokémon!

Wechsle die Landschaft! ❸

Triffst Du eines der Bonusfelder dreimal hintereinander, wanderst Du weiter in eine neue Landschaft. Wie im „Pokémon"-Rollenspiel bestimmt Deine Umgebung, welche Pokémon Dir über den Weg laufen.

Aktiviere das Bonusroulett! ❹

Über den Pfaden zu den Flipperschlägern und ins Aus findest Du vier grüne Buchstabenfelder, die zusammen das Wort „Cave" (Höhle) ergeben.

Sind alle vier aktiviert, öffnet sich das Bonusroulett. Damit's schneller geht, vertauschst Du die Felder mit den Schlägertasten.

Massig Punkte in der Bonushöhle ❺

Mit einem Schuss in diese Höhle aktivierst Du die meisten Bonusmodi, zum Beispiel die Duelle in den Bonushöhlen, den Evolutionsmodus und das Roulett. Sobald sich die Höhle öffnet, wird der Pokéball auf magische Weise von ihr angezogen. In dieser Phase musst Du besonders auf den Ball achten, denn er wechselt unvorhersehbar den Kurs.



Im blauen Flipper lenkt ein Pfeil Deinen Ball in alle vier Himmelsrichtungen

Aktiviere Pokémon mit Voltobal und Muschas! ❻

Katapultiere den Pokéball zwischen das Pokémon-Trio auf beiden Spielfeldern, um massig Punkte abzuräumen. Im Catch'em-Modus musst Du Voltobal oder Muschas ganze sechs Mal treffen, bevor das Pokémon schließlich zum Fang auf dem Spielfeld erscheint.

Vervielfältige Deine Punkte! ❼

Aktiviere die drei Felder, um den Multiplikator zu erhöhen: Er vervielfältigt Deine Punkte. Um massig Multiplikatoren abzuräumen, vertauschst Du die Felder mit den Schlägertasten. Gleichzeitig verwandelt sich Dein Pokéball nacheinander in Superball, Hyperball und Meisterball. Wer schnell hintereinander mehrere Multiplikatoren ergattert, erhält massig Bonuspunkte!

Das Geheimnis von Sterndu ❽

Sterndu findest Du nur im roten Pinball: Für einen einzigen Treffer kassierst Du satte 50.000 Punkte. Sterndu öffnet oder verbarrikadiert die Pfade zu den oben beschriebenen Multiplikatorenfeldern bei ❼.

Fange Pokémon mit Knofensa und Austos! ❾

Um den Pokéball in Knofensa und Austos zu schießen, musst Du ihn dreimal gegen den Uhrzeigersinn um das Spielfeld katapultieren. Hat einer der beiden Deinen Pokéball geschluckt, beginnt der Catch'em-Modus (Pokémon-Jagd): Es erscheint ein zufälliges Pokémon im Grafikfenster ❿. Nachdem Du das Pokémon mit sechs Schüssen gegen Voltobal oder Muschas aktiviert hast ❻, attackierst Du es bei ❿ viermal. Hat's geklappt, ist das Pokémon in Deinem Ball gefangen und das Pokédex wird um einen Eintrag bereichert.

Bonusroulett und Wegweiser ❿

In der unteren Hälfte des Spielfelds entdeckst Du ein Grafikfeld, das Dir neben der aktuellen Landschaft und zu fangenden Pokémon alle Bonusmodi zeigt und zusätzlich noch den Weg in die Bonushöhlen weist. Die nachfolgende Tabelle erklärt alle Symbole und nennt passende Strategien:



***30 Sekunden:** Aktiviert den Ball-Saver für die genannte Zeit...*



***60 Sekunden:** ...in der dann Dein Ball automatisch ins Spielfeld...*



***90 Sekunden:** ...zurückkatapultiert wird, wenn er ins Aus kullert*



Lohnt sich nicht: Du gewinnst lediglich 100 bis 900 Punkte



Schon sehr viel besser: Du erhältst 1.000.000 bis 9.000.000 Punkte!



Startet den Catch'em-Modus zum Fangen der begehrten Pokémon



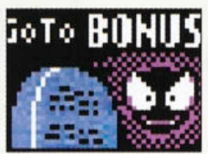
Sind alle Evolutionspfeile getroffen, startet das den Evolutionsmodus



Bonusball: Catch'em- und Evolutionsmodus bleiben nach Ballverlust aktiv



Öffnet Digdas Bonushöhle ❺: Katapultiere den Ball dort hinein



Öffnet Gengars Bonushöhle ❺: Katapultiere den Ball dort hinein



Öffnet Jurobs Bonushöhle ❺: Katapultiere den Ball dort hinein



Öffnet Mauzis Bonushöhle ❺: Katapultiere den Ball dort hinein



Öffnet Mewtus Bonushöhle ❺: Katapultiere den Ball dort hinein

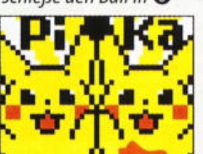


Weist den Weg zur nächsten Landschaft: Schieße den Ball in ❺



Schieße für weitere Boni den Ball schnell in die angegebene Richtung

Vervielfältigt Deine Bonuspunkte mit einem zufälligen Multiplikator



Ein zweiter Pikachu erscheint



Aktiviert das Bonusroulett: Schieße den Ball in die Bonushöhle ❺



Erhöht den Multiplikator und befördert Deinen Ball in die nächste Stufe


Glurak kannst Du nicht direkt finden, er entsteht aus Glutexo

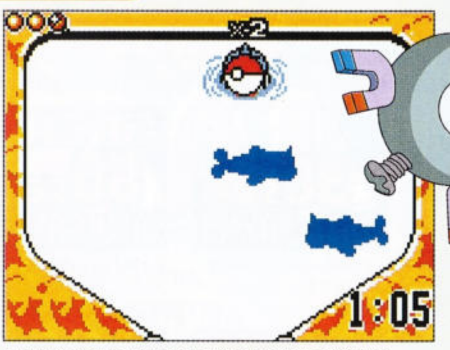
Text: Oliver Ehrle

Duellier Dich in den Bonushöhlen!

In den fünf geheimen Bonushöhlen stellst Du Dich den Pokémon zum Kampf: Digdri und Gengar stellen sich im roten Flipper, Mauzi und Jurob entdeckst Du im blauen Pinball.

Mewtu erscheint in beiden Versionen, wenn Du die vier übrigen Duelle siegreich bestanden hast.

In den Kämpfen mit Mauzi und Jurob gibt's Combo-Punkte und Zeitbonus, indem Du Mauzis Schätze und mehrere Jurobs schnell nacheinander triffst.



Um mit Combo-Punkten Zeit zu sparen, triffst Du am besten mehrere Jurobs nacheinander

Auch Magneton (l.) und Dragoran bekommst Du nur mithilfe der Evolution (siehe Punkt ❶ auf der ersten Seite)

Kampf mit Digdri

Bevor Du Dich in dieser Höhle Digdri stellst, musst Du ein Feld von Digdas abräumen: Beschieße die Erd-Pokémon mit dem Pokéball.

Dabei musst Du schnell reagieren, denn zu Beginn ist das komplette Spielfeld mit Digdas übersät und der Ball wird sofort zu Dir zurückkatapultiert.

Anschließend wagt sich Digdri aus seinem Versteck: Knall ihm den Ball dreimal vor den Latz.



Hier ist Ausdauer gefragt: Je mehr Digdas Du erledigst, desto leichter wird das Spiel



Kein Zeitlimit: Nachdem Du alle Digdas abgeräumt hast, nimmst Du Dir in aller Ruhe Digdri vor

Gengars Friedhof

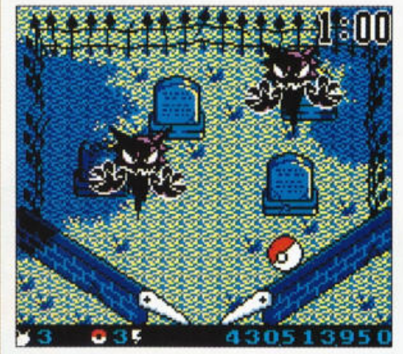
Auf Gengars Friedhof behindern Dich vier hinterhältig platzierte Grabsteine. Zu Beginn stellen sich drei Nebulaks zum Kampf, die Du mit dem Pokéball vermöbelst.

Anschließend versuchen zwei Alpollos, Dich das Fürchten zu lehren. Sind sie besiegt, verschwinden die Grabsteine, und der mächtige Gengar stapft auf Dich zu: Nach ein paar Treffern gibt er sich geschlagen.

Dein größter Feind ist in dieser Höhle das knappe Zeitlimit: Dir bleiben nur 90 Sekunden für den Sieg.



Widerspenstig: Die drei Nebulaks erscheinen leider mehrmals, bevor sie sich geschlagen geben



Alpollo im Doppelpack: Jedes Pokémon musst Du mehrmals treffen, um es zu besiegen



Schnelle Treffer führen zum Sieg: Gengar stampft mit mächtigen Schritten auf Dich zu

Mauzi findest Du nur auf dem blauen Spieltisch

Mauzis Goldgrube

Statt das gierige Mauzi zu besiegen, klaust Du ihm die Schätze: Bei jedem Treffer verliert das Pokémon ein Nugget, das Du anschließend mit dem Pokéball einsammelst. Hast Du innerhalb von einer Minute 20 Nuggets ergattert, kapituliert Mauzi endlich.

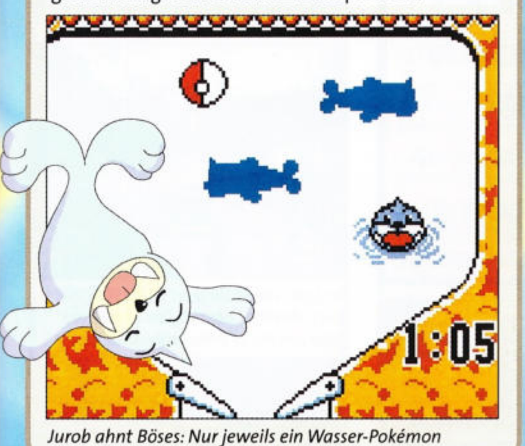


Gemeiner Diebstahl: Klaue Mauzi die Nuggets, indem Du es mit dem Ball aufs Korn nimmst

Wasserball mit Jurob

Die feigen Jurobs stecken abwechselnd die Nase aus ihrem Swimmingpool: Wenn Du die Biester innerhalb von 90 Sekunden 20-mal triffst, ist der Sieg Dein.

Triffst Du wirklich jeden auftauchenden Jurob, gibt's massig Combo-Punkte: Das spart Zeit!



Jurob ahnt Böses: Nur jeweils ein Wasser-Pokémon taucht aus dem Swimmingpool auf

Mewtus Thron

Um den mächtigen Mewtu von seinem Thron zu stoßen, musst Du zunächst seine sechs schützenden Energiebälle vernichten. Mewtu gibt sich erst nach 20 Treffern geschlagen, für die Du nur zwei Minuten Zeit hast. Dafür erhältst Du für jeden Treffer aber 50 Millionen Punkte!



Mewtu schützt sich mit sechs rotierenden Bällen

Hast Du nach einer Weile die Schutzschilde beseitigt, attackierst Du Mewtu persönlich

Nur keine Panik: Nach dem Sieg rollt Dein Ball vollautomatisch aus der Höhle

Vervollständige das Pokédex!

Um das Pokédex zu füllen, fängst Du alle 150 Pokémon: Wie im Rollenspiel findest Du die verschiedenen Rassen in den passenden Lokalitäten.

Manche Pokémon verstecken sich in einem der beiden Flipper, andere erhältst Du nur via Evolution. Um alle Pokémon zu finden, musst Du mindestens 50 Stunden spielen.





Erst wenn Du die Pokémon gefangen hast, erscheinen sie mit Porträt



Mit Ⓐ rufst Du Informationen zu den Pokémon auf den Bildschirm (hier noch in Englisch)



Halte die START-Taste gedrückt, und statt des Porträts erscheint das Pokémon animiert

Der Weg zu Mew

Auch das geheime Mew versteckt sich im „Pokémon Pinball": Um das 151. Pokémon zu finden, musst Du zuerst jedes Duell in den Bonushöhlen zweimal siegreich bestehen.

Dann flipperst Du auf einem der beiden Spieltische zum Indigo Plateau und startest den Catch'em-Modus – mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:16 erscheint Mew. Für jeden Treffer kassierst Du 3.000.000 Punkte.



Nachdem Du alle fünf Bonushöhlen zweimal bewältigt hast, flipperst Du Dich bis zum Indigo Plateau...



...wo Mew im Catch'em-Modus mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:16 erscheint!

Inhalt

A Bug's Life

So krabbelt Flik durch alle Levels:



Bewegt zuerst den Cursor im Hauptmenü auf den Ameisenhügel. Dann haltet Ihr C▼+ C▲+C◀+C▶+[Z] *und drückt* [R]



Ein zusätzlicher Pfeil erscheint rechts und bestätigt Euch die richtige Eingabe



Nun könnt Ihr jeden Level wählen. Schickt Flik etwa zur „Entscheidung in der Schlucht"

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Pausiert das laufende Spiel und öffnet die **„Cheats"-Option**. Gebt nun einen der Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion freizuschalten.

Cheats

Unbesiegbarkeit:
GODLY

Alle Waffen:
LOADED

Unbegrenzt Munition:
SORTED

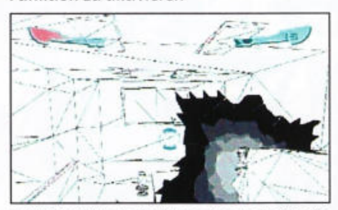
Schneller rennen:
SONIC

„Stift und Tinte"-Grafik-Modus:
SKETCHY

Levelauswahl:
SKIPPY

CHEATS
UNSICHTBARKEIT : AUS
ALLE WAFFEN : AUS
UNBEGRENZT MUNITION: AUS
SCHNELLER LAUF : AUS
STIFT UND TINTE : AUS
CHEAT EINGEBEN

Pausiert als Erstes das Spiel und wählt den Menüpunkt „CHEATS" aus. Geht dann auf „CHEAT EINGEBEN", um eine Funktion zu aktivieren



***SKETCHY**: Nach der Eingabe erscheint die Bestätigung „STIFT-UND-TINTE-MODUS" und – siehe da – die Grafik ist wirklich mit einem Tuschestift gezeichnet, und das Mündungsfeuer wirkt wie der Fleck unter einem ausgelaufenen Tintenfass!*

CHEATS
UNSICHTBARKEIT : EIN
ALLE WAFFEN : EIN
UNBEGRENZT MUNITION: EIN
SCHNELLER LAUF : EIN
STIFT UND TINTE : AUS
CHEAT EINGEBEN
ZURÜCK

Die eingegebenen Cheats könnt Ihr im Cheats-Menü an- und ausschalten

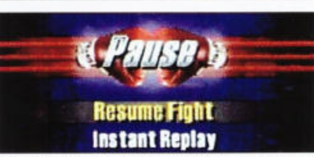
Box Champions 2000 (Knockout Kings 2000)

Pausiert das laufende Spiel und gebt die nachstehenden Tastenkombinationen ein. Das Geräusch einer Glocke bestätigt die richtige Eingabe.

Cheats

Große Boxhandschuhe:
C▲ C▼ C▲ C▲ C▼

Große Köpfe:
C◀ C▶ C◀ C◀ C▶



Die Cheats werden in der Pause aktiviert



C▲ C▼ C▲ C▲ C▼: *Egal ob mit den überdimensionalen Boxhandschuhen...*



C◀ C▶ C◀ C◀ C▶: *...oder mit den Ballonschädeln – die Trefferfläche bei den Kämpfern wird erheblich größer*

Hot Wheels Turbo Racing

Gebt alle Codes im **Hauptmenü** ein. Ein Motorengeräusch bestätigt Euch dann die richtige Eingabe.

Cheats

Transparente Texturen:
C▲ [Z] C▼ C◀ C▲ [Z] C▼ C◀

Transparente Autos:
C◀ [Z] [Z] C▲ C◀ [R] C▼ C▲

Gespiegelte Strecken:
[Z] [R] [Z] [Z] [R] [Z] [Z] [Z]

„TowJam"-Auto:
C▲ C▼ [Z] [R] C◀ C▶ C▲ C▼

Unbegrenzt Turbos:
C▶ [Z] C▲ C▼ [R] C◀ [Z] C▶

Nacht-Rennen:
C▲ C▲ C▼ C▼ C◀ C▶ C◀ C▶



Ihr wendet die Cheats in diesem Bild an



C▲ C▼ [Z] [R] C◀ C▶ C▲ C▼: *Ihr bekommt „TowJam" – den vielleicht schnellsten Abschleppwagen der Welt!*

Monster Truck Madness 64

Ihr müsst die nachstehenden Cheats im **„Codes"-Menü** eingeben.

Cheats

Unbegrenzt Raketen:
Y WNT T

Bombe:
BRPS

Turbo-Modus:
CFFNYN

Programmierer-Bild auf der Landschaftsoberfläche:
JMPNG

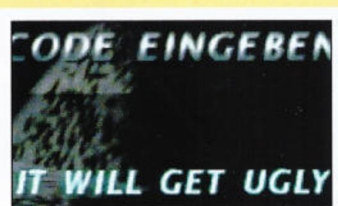
Alle „Beginner"-Levels:
YYC5D2L3F→89↓8→B7

Alle „Intermediate"-Levels:
1N1483C6KLJDH89↑G4N

Alle „Expert"-Levels:
404564P8M→←DFC↑CV32KC

B C D F G H
N P Q R S T
Z ▲ ▼ ◀ ▶ ✱
0 1 2 3 4 5
ZURÜCK LEERSTE
Y WNT T

***Y WNT T**: Beachtet bei diesem Cheat die beiden Leerstellen! Nach der Eingabe...*



...des Codes erscheint eine Bestätigung



Im Spiel könnt Ihr jetzt mit ← (digital links) Raketen abschießen und Euren Gegnern Feuer unterm A... machen



***JMPNG**: Ganz schön abgefahren, dieser Programmierer – er liebt es, wenn schwere Trucks mit schmutzigen Reifen sein Gesicht planieren. Seltsam...*

Nuclear Strike 64

Gebt die Cheats im **Optionsmenü** unter **„Codes"** ein, um die entsprechenden Mogelfunktionen freizuschalten.

Cheats

Unverwundbarkeit:
CPPLM

Doppelte MPG:
BDGFK

Vierfacher Schaden:
PCPNL

CODE EINGEBEN: C P P L M-

Die eingegebenen Codes...



...werden in einer Liste aufgeführt



***CPPLM**: Wovon alle Piloten träumen – total entspanntes Fliegen dank der zuschaltbaren Unverwundbarkeit*

Paperboy

Gebt die Cheats unter „Secret Codes" im **Optionsmenü** ein. Als Bestätigung der richtigen Eingabe wird der Code in einer Liste gespeichert, in der Ihr die Schummeleien nachträglich ein- und ausschalten könnt.



Cheats

Levelauswahl:
OBVIOUS

Unbesiegbarkeit:
INVINC

Unbegrenzte Zeitungen in allen Missionen:
NOBUNDLE

Weite Sprünge:
MOON

Raketen-Boost:
GOFAST

Turbo-Modus:
RUSH

Zeitlupen-Modus:
WAKING

Geschrumpfter Paperboy:
LITTLE

Eingeschränkte Weitsicht:
MAGOO

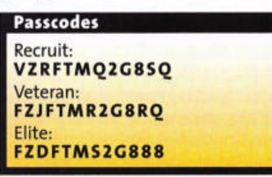
Cartoon-Geräusche:
THUNK



NOBUNDLE: Ihr habt nun unendlich viele Zeitungen – wer soll die denn alle lesen?

Rainbow Six

Für die Levelauswahl startet Ihr zuerst ein neues Schnellspiel und gebt dann das für den jeweiligen Schwierigkeitsgrad gewünschte Passwort ein.



Passcodes

Recruit:
VZRFTMQ2G8SQ
Veteran:
FZJFTMR2G8RQ
Elite:
FZDFTMS2G888



FZDFTMS2G888: Nach dem langen Code für den Elite-Schwierigkeitsgrad...



...habt Ihr die freie Wahl, an welchen Einsatzort Ihr als Nächstes reisen wollt

Rocket – Robot on Wheels

Pausiert das laufende Spiel und gebt einen der Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.



Cheats

Geringe Schwerkraft:
Z R Z R ↓ R R → → R

Höher springen:
↓↑↓ Z ↑↑↑ R ↑ Z

Super-Grab (größere Gegenstände aufheben):
↓←→ Z ↓→↓↓↓←

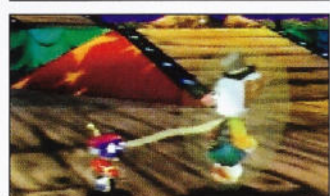
Höhere Geschwindigkeit:
Z →↓↑↓ R ↑↓←↑

Weiter werfen:
R R →↑ Z ← R Z ←↑

Alle Fahrzeuge können benutzt werden:
↑↓ Z R ←↑↓←↓↓

Rocket ist schwerer:
↑→→ R → R Z R R ↑

Alle Cheats rückgängig machen:
↑ Z →↑↓ R ↑↓↓↑



↓←→ Z ↓→↓↓↓←: Die Kräfte des kleinen Rocket wachsen ungeheuerlich...

Tony Hawk's Skateboarding

Pausiert das laufende Spiel, haltet dann L gedrückt und gebt einen der Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Der Bildschirm wackelt kurz zur Bestätigung.

Cheats

Verschiedene Level-Startpositionen sind wählbar:
C◀ C▶ C▼ ↑↓

Perfekte Balance:
C▲ C▶ ← C▶ → ↑↓

10x-Trick-Multiplikator:
↓→↑→↑← C◀

Eigenschaften des Boarders auf Maximalwerte:
C▲ C◀ ←↑↓

Schnellere Special-Moves:
C▲ ← C▼ C▼ ↑↓→

Zeitlupen-Modus:
↓↓ C▲ C▶ ←

Turbo-Modus:
→↑↓↓↑↓

Bild einer jungen Frau:
C◀ C▼ C▶ C◀ C▼ C▶ C▶



C◀ C▶ C▼ ↑↓: Gebt diesen Cheat während des Spiels in einer Pause ein...



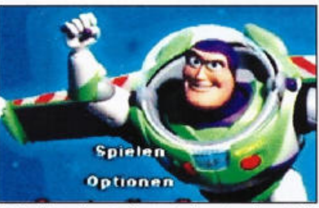
...und startet dann erneut



Nun könnt Ihr unter verschiedenen Startpositionen für den Level wählen

Toy Story 2

Drückt für die **Levelauswahl** im **Titelbildschirm** mit dem Analog-Steuerkreuz 4x A▲, 2x A▼, 2x A▲, 3x A▼. Ein Tiergeräusch bestätigt die richtige Eingabe. Wenn Ihr ein neues Spiel startet, könnt Ihr nun alle Levels anwählen.



Gebt hier den Code mit dem Analogstick ein, bis Ihr ein Tiergeräusch hört...



...dann könnt Ihr Euch sofort in den Endkampf gegen den Goldgräber stürzen!

Vigilante 8: Die 2. Herausforderung

Unter **„Game Status"** im **Optionsmenü** wählt Ihr einen Spieler und drückt gleichzeitig L+R, um eine Passwort-Eingabe zu erhalten. Gebt dort einen der Codes ein, um die entsprechende Funktion freizuschalten. Eine Stimme bestätigt Euch die Eingabe.



Cheats

Schneller feuern:
RAPID_FIRE

Geringe Schwerkraft:
NO_GRAVITY

Alle Endsequenzen anzeigen:
LONG_MOVIE

Gleiche Autos bei Mehrspieler-Modus:
MIXED_CARS

Super-Raketen:
BLAST_FIRE

Zeitlupen-Modus:
GO_SLOW_MO

Schwere Autos:
GO_RAMMING

Leichte Autos:
HI_CEILING

Schnellere Autos:
MORE_SPEED



MIXED_CARS: Drückt hier zuerst die Tasten L+R für die Passwort-Eingabe und gebt dann den Cheat ein...



...und ab jetzt können sich beide Spieler das gleiche Fahrzeug aussuchen

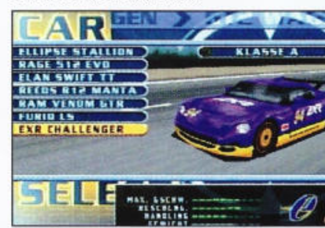
World Driver Championship

Alle „Klasse A"-Autos

Drückt im Hauptmenü Z → Z Z Z Ⓑ C▼ Ⓐ → START auf dem **zweiten Controller-Pad.** Startet dann ein neues Schnellrennen, um die beiden neuen Wagen auszuwählen.



Gebt hier den Code ein...



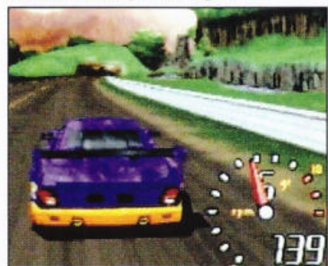
...zur Belohnung gibt's die flotten Kisten!

Alle GT2-Teams und Autos

Startet eine neue Meisterschaft und drückt in der Teamauswahl Z → Z Z Z Ⓑ C▼ Ⓐ → START auf dem **zweiten Controller-Pad.** Alle Teams und Autos sind nun freigeschaltet!



Alle Teams schlagen sich um Euch und bieten vorteilhafte Verträge...



...und schöne Autos an, mit denen Ihr – erfreut über so viel Anerkennung – in den romantischen Abendhimmel fahrt

Pinkfarbene Rennautos

Startet eine neue Meisterschaft und gebt **IGN64** als Namen ein. Alle Autos haben nun die Farbe pink.

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf



Dead or Alive 2

Siegen oder auf der Matte liegen? Mit der Experten-Ausbildung in der TRIX-Kampfschule musst Du Dir diese Frage gar nicht erst stellen!



„Dead or Alive 2": In keinem anderen Spiel sind die schlagkräftigen Mädels so betörend schön

So kämpfst Du Dich durch

● Die Ausbildung in dieser Kampfschule ist in **17 Lektionen** unterteilt, die Du Schritt für Schritt durchlesen und verinnerlichen solltest, wenn Du Großmeister des Faustkampfes werden willst. Wichtig für Dein Training ist der **Sparring-Modus**, der auf Seite 91 näher beschrieben wird. Ansonsten empfiehlt sich, die Sektionen in der angegebenen Reihenfolge durchzustudieren und das Beschriebene zu trainieren.

● Zahlreiche Internetseiten prahlen mit Move- und Kombo-Listen zu „Dead or Alive 2". Meistens sind diese Listen jedoch unvollständig und teilweise sogar falsch. Wenn Du auf Nummer sicher gehen willst, surf zu ***www.tecmo.co.jp***, dessen englischsprachiger Teil alle Kampftechniken und Würfe zu den einzelnen Charakteren auflistet.

● Um Dir den Einstieg in die komplexe Welt dieses Spiels zu erleichtern, haben wir **für Einsteiger den Charakter Kasumi und für Fortgeschrittene Jann Lee** herausgepickt und alle ihre Kampftechniken aufgeführt. **Alle Moves gelten für links stehende Charaktere.** Stehst Du also rechts vom Gegner, sind die gegenüberliegenden Richtungstasten einzugeben (aus den Richtungsangaben ← wird →, aus ↙ wird ↘ etc.).

● Sind **mehrere Richtungstasten hintereinander** aufgeführt (etwa ↓↘→), musst Du auf den Richtungstasten eine fließende Viertelkreis-Bewegung von unten nach rechts ausführen. Anfangs führt das vielleicht zu Fingerverrenkungen...

● Die **Buchstaben in den Move-Listen** stehen für folgende Kommandos, die Du auf dem Joypad eingeben kannst:
„P" heißt, dass Du die „Punch"-Taste (also Schlag-Taste) drücken musst.
„K" steht für „Kick", also Tritt.
„F" bedeutet die „Freie Taste" für Bewegungen, Haltegriffe etc.

Um die Tastenbelegung auf dem Joypad zu ändern, klickst Du Dich im Optionsmenü ins „Controller Setup". Sind zwei Buchstaben mit einem **„+"** verbunden, musst Du sie gleichzeitig drücken.

● Findest Du in den Move-Listen den **Hinweis „halten"**, musst Du die Richtungstaste gedrückt halten, während Du die nachfolgenden Kommandos eintippst.

Ein **Leerzeichen zwischen zwei Kommandos** bedeutet, dass Du die Befehle nicht fließend eingeben sollst, sondern mit einer kurzen Pause. Denn bei einigen Würfen musst Du etwa warten, bis die „Combo Throw"-Anzeige aufblinkt.

Vorschule

Der Weg zum Ruhm des Meisterfighters beginnt mit drei wichtigen Vorüberlegungen:

1. Lektion

Wie bei fast jedem Fightspiel gilt eine goldene Regel: **Es gibt keinen leichten Weg, um zu wahrer Meisterschaft zu gelangen**. Gerade „Dead or Alive 2" besitzt nach „Soul Calibur" und der „Tekken"-Serie eines der komplexesten Kampfsysteme überhaupt. Daher hilft nur intensives Studium der Techniken und anschließendes Training, um jeden Gegner immer und überall besiegen zu können.

Wichtig für Deinen Lernerfolg ist, dass Du Dir immer wieder kleine Ziele setzt und Dich so kontinuierlich und in Etappen steigerst. Nimm Dir also nicht vor, an einem Nachmittag gleich eine ganze Move-Liste auswendig zu lernen. Konzentriere Dich beispielsweise erst einmal auf etwa fünf bis zehn Moves und übe bei der nächsten Session wieder fünf bis zehn neue Moves.

2. Lektion

Entscheide Dich für einen Charakter. **Statt andauernd zwischen allen verfügbaren Fightern hin- und herzuwechseln, solltest Du Dich zunächst auf eine Figur festlegen.** Für wen Du Dich dabei entscheidest, hängt in erster Linie von Deinem persönlichen Geschmack ab, denn nur, wenn Du den Charakter magst, bist Du auch bereit, hart mit ihm zu trainieren.

Gleichwohl sind einige der Fighter eher für Einsteiger gedacht – was nicht heißen soll, dass sie schwächer sind. Um Dir Einblick in Ähnlichkeiten und Unterschiede zu geben, lernst Du die flinke Kasumi und den leichtfüßigen Jeet-Kun-Do-Kämpfer Jann Lee genauer kennen.

Solltest Du mit einer Figur wiederholt gegen die CPU oder Freunde verlieren, liegt das in erster Linie an Dir. **Darum ist wichtig, dass Du Dich intensiv mit den Fähigkeiten Deines Charakters beschäftigst und alle Möglichkeiten des Spielsystems nutzt.** Dies bedeutet vor allem das Auswendiglernen und Beherrschen aller Moves.

3. Lektion

Computer sind doof. Das mag ein wenig platt klingen, doch Matches gegen Computergegner sind schnell von Erfolg gekrönt. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad „spulen" die CPU-Fighter ihr Move-Repertoire herunter, so dass ein Sieg nur eine Frage der Zeit und der Übung ist.

Menschliche Gegner sind sehr viel schwerer zu schlagen, weil sie individuell handeln. Während der eine wild auf den Knöpfen herumdrückt und unkontrolliert Attacken ausführt, geht ein anderer Freund mit der gleichen Spielfigur eher defensiv um. Daher solltest Du, wann immer sich die Gelegenheit bietet, gegen Freunde oder Bekannte antreten, um Deine Fähigkeiten zu trainieren.

Doch dürfen häufige Besuche des Sparring-Modus auf Deinem Trainingsplan nicht fehlen. Denn hier kannst Du alle Moves üben und ihre Auswirkungen ganz genau studieren. Nähere Informationen zum Sparring-Modus findest Du in Lektion 16.

Grundschule

Du erfährst in dieser Sektion die Grundlagen, um im Kampf gegen Freund und CPU zu bestehen.

4. Lektion

Wildes Knopfgedrücke mag zwar auch den ein oder anderen tollen Move hervorbringen, doch um auch gegen erfahrene Spieler zu bestehen, sind kontrollierte Tasteneingaben Pflicht. Ein Tennis- oder Fußballprofi läuft ja auch nicht sinnlos über den Platz, sondern konzentriert sich auf die Aktionen des Gegners, um bestmöglich agieren und reagieren zu können.

5. Lektion

Allgemeines zu Special Moves: Wie bei den meisten anderen Fightspielen besitzen die Moves drei Trefferzonen: **H für Hoch**, das betrifft den Kopfbereich. **M für Mitte** betrifft Brust und Bauch. **T für Tief** fasst den Bein- und Fußbereich zusammen. Um einen Special Move korrekt einzugeben, muss die Taste für die nächste Attacke bereits gedrückt werden, während die erste Technik noch ausgeführt wird. Tippst Du die Kommandos zu schnell oder zu langsam ein, ist der Special Move vorzeitig zu Ende.

Allgemeines zu Würfen (Throws): Neben den „normalen" Angriffen verfügt jeder „Dead or Alive 2"-Fighter auch über Würfe. Hierfür musst Du direkt neben Deinem Gegner stehen, damit Du ihn packen und durch die Luft schleudern kannst. Nach manchen Würfen können weitere Würfe angefügt werden (siehe die Move-Listen). Benutz hierfür einfach die entsprechende Tastenkombination, während Deine Figur den ersten Wurf ausführt und im Bild „Combo Throw" eingeblendet wird. Dem Wurf eines Gegners kannst Du dadurch entgehen, dass Du in dem Moment, wo Du gepackt wirst, die Tasten F+P drückst.

Einige Würfe schleudern Dein Gegenüber auch gegen die Begrenzungen der Arena, was in den Move-Listen mit „Wand-Wurf" gekennzeichnet ist. Neben dem normalen Wurf-Schaden erleidet der Gegner durch den Aufprall zusätzliche blaue Flecke. Diese Throws sind auch ideal, um jemanden vom Kampfplatz zu schleudern. Beim Aufschlag auf der tieferen Ebene fällt wieder Zusatzschaden an.

Boden-Attacken (Ground Attacks): Ohne Frage wirst Du Deinen Gegner auch mal zu Boden schleudern. Statt dann abzuwarten, bis Dein Kontrahent einfach wieder aufsteht, solltest Du einen der Ground Attacks ausführen. Es ist nicht nur schön fürs eigene Selbstvertrauen, wenn Du Deinem Kontrahenten noch eins verpasst, bevor er wieder auf den Beinen ist, son-

Powerfrau Kasumi lernst Du auf Seite 91 näher kennen



Blinkt bei einem Wurf die „Combo Throw"-Anzeige (siehe links oben), kannst Du noch einen speziellen Wurf anfügen



Liegt der Gegner am Boden, setz mit einem Ground Attack nach!

6. Lektion

Um Deinem Gegner das Leben schwer zu machen, musst Du Deine Angriffe variieren. So fällt es Deinem Kontrahenten schwer, Deine Attacken vorherzusehen und zu kontern. Spieler, die immer dieselben Special Moves ausführen, lassen sich nach kurzer Zeit allzu gut einschätzen, frei nach dem Motto: „Nach den zwei Fausthieben folgt immer der langsame, tiefe Tritt".

Sobald Du solche Muster erkennst, weißt Du nicht nur, wie Du den bevorstehenden Angriff zu blocken hast, sondern kannst auch einen Halte-Befehl ausführen, und das ist manchmal schon die halbe Miete.

7. Lektion

Ein stets unterschätztes Element in Fightspielen ist das Blocken. Gerade wenn Du gegen Typen antrittst, die nur wild auf den Tasten herumhämmern oder die sehr erfahren sind, ist das Abwehren von Attacken unerlässlich.

Während Du hohe und mittlere Angriffe im Stehen blockst, kannst Du tiefe Attacken nur in der Hocke blocken. Hohen Angriffen kannst Du auch durch Ducken – also in die Hocke gehen – ausweichen. Ein kleiner Hopser verhindert zudem, von einem tiefen Angriff getroffen zu werden. Niederschmetternden Würfen entgehst Du, indem Du die Tasten F+P drückst.





Blocken ist ein Schlüssel zum Erfolg. Mach Dich also mit der Defensive vertraut

8. Lektion

Jeder Move besteht aus einer Ausholphase, einer Trefferphase und einer Erholungsphase. **Moves mit langen Ausholphasen sind ideal, um mit einer schnellen Attacke, einem so genannten Counter, dazwischenzugehen, denn während des Ausholens ist jeder Fighter verwundbar.** Diese Gegenangriffe oder Counter brechen nicht nur die Attacke des Gegners ab, sie fügen ihm auch noch hohen Schaden zu.

Gerade, wenn Du ahnst, dass Dein Gegenspieler mit einer Technik inklusive langer Ausholphase angreift, solltest Du beispielsweise mit einem einfachen, blitzschnellen Schlag (P) attackieren. Auf diese praktische Art und Weise lassen sich sogar die furchterregendsten Moves verhindern.

9. Lektion

Beweg Dich nicht einfach nur, um anzugreifen, sondern auch, um die gewünschte Distanz zum Gegner zu finden. Außerdem kannst Du so Attacken vortäuschen und den Gegner nervös machen. Ebenfalls beliebt, wenn auch schwierig und riskant, ist das Umlaufen des Kontrahenten, um in seinen Rücken zu gelangen.

Egal, was Du machst und wohin Du läufst, bemüh Dich, auch diese Bewegungen kontrolliert auszuführen, und halte Dich nach Möglichkeit von den Wänden fern. Schließlich soll Deine Aktion nicht mit einem gegnerischen Wand-Wurf beendet werden, der Dir meistens doppelt so weh tut wie ein „normaler" Throw durch die Arena.

Text: Michael Martin

Oberschule

Eine intensive Phase des Lernens steht Dir nun bevor, bei der Du Dich gründlich mit dem komplexen Kampfsystem von „Dead or Alive 2" auseinander setzen musst.

10. Lektion

Überwinde die Distanz zum Gegner mit einem Angriff! Gerade wenn Du gegen flinke Fighter oder den Endgegner „Mr. Reichweite" Tengu antrittst, ist diese Taktik unbedingt zu berücksichtigen. Der Vorteil ist in der Regel, dass Du den Gegner, der sich über die Distanz Gedanken macht, durch Deine Bewegungen in die Verteidigung zwingst. Wenn Du einen Special Move einsetzt, dessen letzte Technik sich variieren lässt, weiß Dein Gegner nicht, wie er blocken soll, und wird im Zweifelsfall getroffen.



Kasumis (l.) Rengou-Move PPKKK ist ideal, um die Entfernung zum Gegner schnell und auffällig zu überbrücken



Zudem lässt dieser Move zahlreiche Kombinationen zu, beispielsweise Renjin mit PPK↘K und Renji mit PPK↓K

11. Lektion

Setz Deinen Kontrahenten unter Druck! Ständige und abwechslungsreiche Angriffe machen den Gegner nervös und verleiten ihn zu Fehlern. Außerdem treibst Du ihn so nach hinten auf die Arena-Begrenzungen zu. Was sollte in diesem Falle folgen? Richtig: ein Wand-Wurf oder ein anderer Angriff, der den Gegner auf die nächste Ebene drischt.

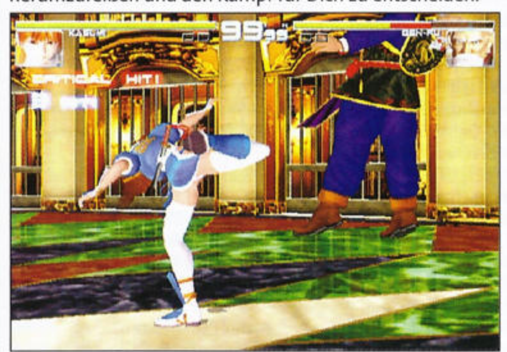


Lektion 11: Setz Deinen Gegner unter Druck, um ihn nervös zu machen und zu Fehlern zu verleiten

12. Lektion

Schleudere Deinen Kontrahenten in die Luft und bearbeite ihn dann mit weiteren Attacken. Einige Special Moves wirbeln Deinen Gegner in die Höhe, somit kannst Du gefahrlos weitere Angriffe folgen lassen, da der Gegner in der Luft nicht blocken kann. Diese Techniken werden „Mid Air Juggle Combos" oder einfach nur „Juggles" genannt.

Merk Dir, welche Moves dieses Juggle-Feature besitzen, und baue sie in Deine taktischen Überlegungen ein. Besonders, wenn die Energieleiste kaum noch gefüllt ist, sind Juggles oft die einzige Möglichkeit, doch noch das Ruder herumzureißen und den Kampf für Dich zu entscheiden.



Ein Gegner in der Luft ist Deinen Attacken hilflos ausgeliefert, so dass Du gefahrlos nachsetzen kannst

13. Lektion

Trainiere Halte-Befehle. Diese Techniken sind mit den „Guard Impact"- und „Reversal"-Moves aus „Soul Calibur" beziehungsweise „Tekken" vergleichbar. Im Handbuch auf Seite 7 findest Du erste Infos, wie Du dieses Verteidigungssystem nutzt.

Die Eingabekommandos hängen vom gewählten Controller-Setup ab. Hast Du Dich für „Arcade" entschieden, sind die Tastenkombinationen ungleich schwieriger einzugeben als im „Dreamcast"-Modus.

Der Vorteil der Halte-Befehle ist der eingeschlossene Gegenangriff. Du fängst nämlich nicht nur die gegnerische Attacke ab, sondern fügst Deinem Kontrahenten auch noch Schaden zu. Zudem unterbrichst Du den Angriffsrhythmus des Gegners, was für diesen stets eine unerwartete Überraschung darstellt.

Gerade wenn Dein Gegner einfallslos und vorhersehbar attackiert, lassen sich Halte-Befehle hervorragend verwenden. Darüber hinaus sind Halte-Befehle die einzige Verteidigungsmöglichkeit während des ansonsten so gefährlichen Taumelns Deines Kämpfers.

↖+F musst Du gegen hohe Schläge oder Tritte drücken.

←+F sind die Tasten, mit denen Du mittleren Attacken begegnest.

↙+F drückst Du, um einen tiefen Haltegriff auszuführen.

Bedenke, dass es sich hierbei um das Dreamcast-Controller-Setup handelt und dass der Gegner rechts von Deinem Fighter stehen muss.



Brutaler Macho-Stil: Leons ständige hohe Tritte in Richtung Kopf nerven Kasumi (l.) schon eine ganze Weile...



...daher setzt sie mit ↖+F zu einem Halte-Befehl an – und schon liegt Leon im Dreck

14. Lektion

Geht ein Gegner zu Boden, dann setze mit einem Folgeangriff oder Niederschlag nach. Einen Niederschlag führst Du mit ↑P+K aus, während Du verheerende Folgeangriffe mit ↓+P oder ↓+K auslöst.

Diese Attacken sind allerdings nicht ganz ungefährlich, denn wenn Du zu langsam bist, hat sich Dein Gegner vielleicht schon erholt und einen Ground Attack gestartet. Auch wer auf dem Boden liegt, kann noch sehr gefährlich sein!



Diese Augen können verzaubern, die Fäuste verhauen



Studium

Ohne blaue Flecken und kleinere Schürfwunden wirst Du leider nie zu wahrer Meisterschaft gelangen. Trainiere darum fleißig!

15. Lektion

Präg Dir die Eigenschaften der Moves ein und richte Deinen Kampfstil entsprechend aus. Viele Techniken besitzen Zusatzeigenschaften. Beispielsweise schleudert ein Move, wenn er als Counter trifft, den Gegner in die Luft – bei einem normalen Treffer wäre das nicht der Fall. Stell zu diesem Zweck im Sparring-Modus die Option „Counter" auf „Counter" oder „Hi Counter" – je nachdem.

Vergleiche zudem die Special Moves, die sich in ihrer Ausführung ähneln. Kasumis Move Engetsu wird PP→KK ausgeführt und trifft zuletzt hoch. Die Getsuro-Attacke weicht in ihrer letzten Bewegung ab, indem sie tief trifft: PP→K↓K. Wenn Du solche Moves abwechselnd einsetzt, wird Dein Gegner nie wissen, wie er blocken muss.

Brich auch mal einen Special nach der zweiten oder dritten Bewegung ab, wenn Du ahnst, dass Dein Gegner einen Halte-Befehl anwenden wird.

16. Lektion

Der Sparring-Modus ist der Schlüssel zu erfolgreichem Training. Nachdem Du alle Special Moves und alle Throws studiert hast und ihre Eigenschaften auswendig kennst, wende das Gelernte im Sparring-Modus an.

Drück die START-Taste, um dem CPU-Gegner Befehle zuzuweisen. Wähl beispielsweise als „Com 1ST Action" die Option „Combo" und stell dort eine Tastenkombination ein, mit der Dich Dein Spielpartner besonders oft nervt. Auch für die „Com 2nd Action" kannst Du ähnliche Einstellungen treffen.

Wenn Du hingegen möchtest, dass Dein Gegner Halte-Befehle einsetzt, dann wähl unter „Com 1ST Action" die Option „Hold" und entscheide Dich zwischen „Hi-", „Mid-" und „Low Blow Hold".

Bist Du allerdings überzeugt davon, dass Du bereits supererfahren und unbesiegbar bist, dann stell unter „Com 1ST Action" die Option „Com Lv" auf die höchste der acht Stufen. Ein anschließendes Match wird Dich dann unter Umständen schnell wieder auf den Boden der Tatsachen herunterholen.



Im Sparring-Modus kannst Du alle Eventualitäten für den „Ernstfall" trainieren

17. Lektion

Als letzten Tipp kann Dir die TRIX-Schule nur noch Folgendes mit auf den Weg in die Kampfarena geben: üben, üben und nochmals üben! Du wirst sehen, es lohnt sich!

Charakter für Einsteiger

Kasumi

Special Moves (Spezial-Attacken)

Technik	Eingabe	Höhe	Schaden
Tenryu	→K	M	30
Hiryu	↑K	H	25
Getsurin	↖K	M	45
Futen	↑P	H	12
Hiten	←P	H	11
Rengou	PPKKK	H, H, H, H, M	25
Renjin	PPK↘K	H, H, H, M	24
Renji	PPK↓K	H, H, H,T	22
Osen	PPPP	H, H, M, M	15
Gessai	PP↖K	H, H, M	35
Rishu	PP→PKK	H, H, M, M, M	32
Kyoshu	PP→PK↓K	H, H, M, M,T	28
Tenshu	PP→P→K	H, H, M, M	30
Genraku	PP→P↓K	H, H, M,T	24
Engetsu	PP→KK	H, H, M, H	32
Getsuro	PP→K↓K	H, H, M,T	26
T. Rengou	PKKK	H, H, H, M	25
T. Renjin	PK↘K	H, H, M	24
T. Renji	PK↓K	H, H,T	22
S. Rishu	→PKK	M, M, M	32
S. Kyoshu	→PK↓K	M, M,T	28
S. Tenshu	→P→K	M, M	30
S. Genraku	→P↓K	M,T	24
K. Osen	↘PP	M, M	20
K. Ogen	↘P↓K	M,T	24
Gokyaku	KKK	H, H, M	25
Jinkyaku	K↘K	H, M	24
Jikyaku	K↓K	H,T	22
Muei	→→P↓K	M,T	25
Geshu	→KK	M, H	32
Roshu	→K↓K	M,T	26
Roga	→→K	T	30
Sen	P+K	H	26
Sitten	(F+K) K	H, H	32
Sitsuro	(F+K) ↓K	H,T	28
Fukasen	↓(F+K)	T	25
Senka	↘(F+K)	M	24
Mugen	↘↘P	M	22
Nagi	←(F+K)	M	30
Busen	↘↘K	M	26
Hakuro	←KK	H, M	35
Tenbu	↗PK	H, M	40



Down Attacks (Angriffe am Boden liegend)

Technik	Eingabe	Schaden
Oga	↑P+K	20
Kawara	↓P	10

Special Behavior (Sonder-Bewegungen)

Technik	Eingabe	Schaden
Matoi	←→←F+P+K	0
Uragake	↖P	0
Tenbu	↗P	0

Throws (Würfe)

Technik	Eingabe	Gegner...	Position	Schaden
Kahen	F+P	...steht	von vorn	40
Kegon	→F+P	...steht	von vorn	42
Youshi (Wand-Wurf)	→F+P	...steht	von vorn	20+35
Tenryu	←F+P	...steht	von vorn	5+5+5 +10+20
Adachi (Wand-Wurf)	←F+P	...steht	von vorn	55
Ibara	↑F+P ←F+P	...steht	von vorn	57+62
	↗PF+P ←F+P	...steht	von vorn	57+62
Oboro	→→F+P ↓F+P	...steht	von vorn	0+70
Hien	↘↘F+P	...steht	von vorn	68
Rogai	↓↙←F+P	...steht	von vorn	60
Hakko	F+P	...steht	von hinten	50
Urahien	↑F+P	...steht	von hinten	57
	↗PF+P	...steht	von hinten	57
Hiryu	→F+P	...steht	von hinten	55
Himatsu	↓F+P	...in der Hocke	von vorn	10+10+10 +10+15
Enshu	↙F+P	...in der Hocke	von vorn	60

Tag-Team-Moves (Auswechsel-Moves im Tag-Battle-Mode)

Technik	Eingabe	Gegner...	Position	Schaden
Oborofutae (Team mit Hayabusa)	→→F+P+K	...steht	von vorn	30+40
Oboro2 (Team mit anderen)	→→F+P+K	...steht	von vorn	64





Charakter für Fortgeschrittene

Jann Lee

Special Moves (Spezial-Attacken)

Technik	Eingabe	Höhe	Schaden
Knuckle Upper	↗P	H	16
Back Hook	↑P	H	24
High Sinnee Kick	↖K	H	25
Rear High Kick	↑K	H	35
Niki Kick	↗KK	M, H	25
Sekkan Chop	←P	M	26
Sway Jab	↖P	H	12
Jab High Kick	PK	H, H	30
Sonic Spin Kick	P→PK	H, H, M	30
Sonic Low Spin Kick	P→P↓K	H, H, T	25
Sonic Upper	P↓ PP	H, M, M	20
Combo Low Spin Kick	P↓(halten)PK	H, M, T	25
Dragon Rush	PPPK	H, H, H, H	47
Dragon Cannon	PPP→P	H, H, H, M	45
Dragon Slicer	PPP↓ K	H, H, H, T	24
Combo Knuckle Upper	PP→(halten)P	H, H, H	12
Combo High Kick	PPK	H, H, H	26
Body Upper	→PP	M, M	20
Body Low Spin Kick	→P↓K	M, T	25
Flash Spin Kick	→→PK	H, M	30
Flash Low Spin Kick	→→P↓K	H, T	25
Low Dragon Hammer	↙P	T	20
Dragon Hammer	←↙↓,KP	M	28
Sinnee High Kick	F+KK	M, H	35
Double Hook Kick	←KK	M, H	25
Thrust Spike Kick	↓KK	T, M	37
Thrust Spin Kick	↓(halten)KK	T, T	25
Side Master Kick	↘KK	T, M	32
Dragon Strike	↘K→P	M, M	50
Side Back Kick	↘K←K	M, M	25
Snap Spin Kick	→KK	M, H	32
Snap Spike Kick	↘K←↙↓↘→K	M, M	37
Dragon Low Kick	↙K	T	24
Low Spin Kick	↓F+K	T	25
Dragon Blow	↓↘→P	H	40
Dragon Elbow	P+K	M	35
Dragon Knuckle	←↙↓↘→P	M	50
Dragon Kick	↓↘→K	Power H	55
Dragon Spike	←↙↓↘→K	M	40
Flash Turn	←←P	H	18
High Spin Kick	KK	H, H	32
Dragon Flare	→→K	M	42
Dragon Step High	→F+K	H	36



Die Herren hauen in „Dead or Alive 2" meist fester zu

Down Attacks (Angriffe am Boden liegend)

Technik	Eingabe	Schaden
Stomping	↑P+K	20
Enter	↑F+P+K	15+5+5
Low Snap Kick	↓K	10

Special Behavior (Sonder-Bewegungen)

Technik	Eingabe	Schaden
Shout	←→←F+P+K	0



Hübsch! Wer's durchspielt, bekommt neue Kleider für die Damen

Throws (Würfe)

Technik	Eingabe	Gegner...	Position	Schaden
Hell Drive	F+P	...steht	von vorn	40
Dragon Gunner	→F+P	...steht	von vorn	42
Shoulder Throw	←F+P	...steht	von vorn	48
The Way of the Dragon	↓↙←F+P	...steht	von vorn	5+5+5+5 +5+30
The Fell of the Dragon (Wand-Wurf)	↓↙←F+P	...steht	von vorn	5+5+5+5 +5+20+20
Bull Docking Head Lock	↓↘→F+P ←←F+P	...steht	von vorn	53+25
Dragon Rave	F+P	...steht	von hinten	30+25
Sekkan Punch	↓↘→F+P	...steht	von hinten	58
Front Face Lock	↓F+P	...in der Hocke	von vorn	55
Side Buster	↙F+P	...in der Hocke	von vorn	60
Punish Punch	↓F+P	...in der Hocke	von hinten	63

Tag-Team-Moves (Auswechsel-Moves im Tag-Battle-Mode)

Technik	Eingabe	Gegner...	Position	Schaden
Double Dragon (Team mit Lei Fang)	→→F+P+K	...steht	von vorn	10+10+10 +40
Deep the Dragon (Team mit anderen)	→→F+P+K	...steht	von vorn	28+30

ENDE

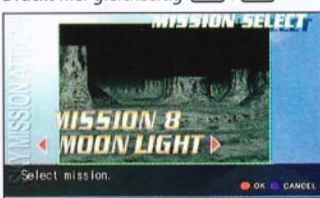
Inhalt

Aerowings

Um alle Cheats zu aktivieren, drückt Ihr im **„Press Start"-Bildschirm** die Tasten [L]+[R]. Eine Stimme bestätigt die richtige Code-Eingabe.



Drückt hier gleichzeitig [L]+[R]



Nach der Bestätigung fliegt Ihr beliebige Missionen und könnt auch noch...



...den „EXHIBITION"-Modus anwählen



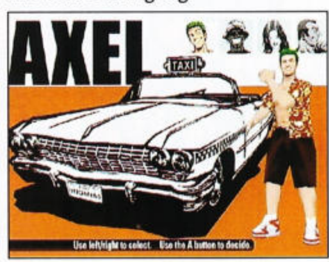
Zusätzlich zu allen anderen Flugzeugen gibt's jetzt noch einen Buggy...



...und den ewig lächelnden Delphin

Crazy Taxi

Für das **versteckte Fahrrad-Taxi** drückt Ihr einfach in der **Charakter-Auswahl** des Arcade- oder Originalmodus rasch hintereinander die Tastenkombination [L]+[R], [L]+[R], [L]+[R], [L]+[R] und wählt anschließend einen Fahrer. Das Gebimmel einer Fahrradklingel ertönt dabei als Bestätigung.



Gebt den Cheat im Arcade- oder Originalmodus bei der Charakterwahl ein



Noch etwas erstaunt mustert Axel seinen neuen fahrbaren Untersatz

Fighting Force 2

So funktioniert hier die **Levelauswahl**: Drückt im **Titelbildschirm** die Tasten ←↑Ⓧ↑→Ⓨ. Der Bildschirm blinkt kurz auf, und Ihr befindet Euch im Hauptmenü. Startet ein neues Spiel – Ihr könnt nun jeden Level anwählen.



←↑Ⓧ↑→Ⓨ: Gebt hier den Cheat ein und startet anschließend ein neues Spiel



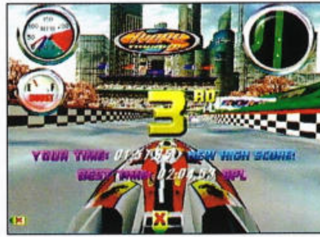
Jetzt sucht Ihr Euch zum Beispiel den allerletzten Level aus...



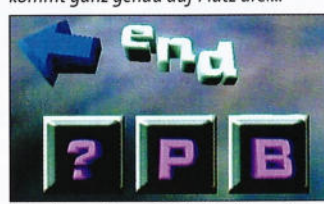
...in dem es darum geht, im feindlichen Wolkenkratzer nicht abzukratzen!

Hydro Thunder

Ihr könnt mit etwas Timing ganz einfach alle Boote und Strecken freischalten: Belegt den **3. Platz** in einer beliebigen EASY-Strecke und gebt dann **?PB** als Highscore-Namen ein.



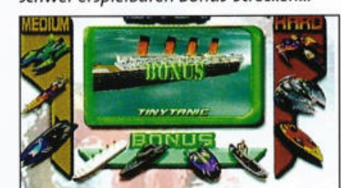
Auch Bremsen kann sehr wichtig sein: Rast nicht als Erster durchs Ziel, sondern kommt ganz genau auf Platz drei...



*...und tragt dann **?PB** als Initialen ein*



So kommt Ihr zu den ansonsten nur schwer erspielbaren Bonus-Strecken...



...und verfügt über alle Boote

Jimmy White's 2: Cueball

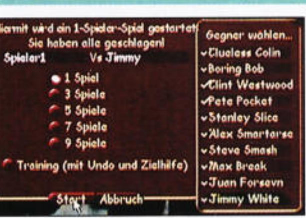
Mit ein bisschen Spürsinn lassen sich **alle Gegner freischalten**:



Wechselt in die Snooker-Halle auf „Besichtigungs-Modus" und bewegt Euch zu der großen Standuhr in der hinteren linken Ecke des Raums. Benutzt die Option „Objekte durchschalten", und schaut Euch die Uhr dann näher an...



...die Kamera schwenkt nun hinter die Uhr in ein Mauseloch. Klickt auf die Fadenspule. Auf dem Käse erscheint eine Tafel mit der Aufschrift „Cheat enabled"



Startet nun eine neue Partie, um einen beliebigen Gegner zu wählen

Legacy of Kain: Soul Reaver

Pausiert das laufende Spiel. Haltet dann [L] gedrückt und gebt eine der folgenden Kombinationen ein, um den jeweiligen Cheat anzuschalten. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe.



Cheats

Alle Fähigkeiten:
↑↑↓→→←Ⓑ→←↓

Lebensenergie upgraden:
→Ⓐ←Ⓨ↑↓

Lebensenergie wieder auffüllen:
↓Ⓑ↑←↑←

Maximale Lebensenergie:
→Ⓑ↓↑↓↑

Raziel verletzen:
←Ⓑ↑↑↓

Magie wieder auffüllen:
→→←Ⓨ→↓

Maximale Magie:
Ⓨ→↓→↑Ⓨ←

Soul-Reaver:
↓ⓎⓍ→→↓↓←Ⓨ↓→

Fire-Reaver:
↓↑→↑↓←Ⓑ→↓

Aerial-Reaver:
Ⓐ→↑↑Ⓨ←←→↑

Kain-Reaver:
ⒶⒷ→Ⓨ←←→↑

Fire-Glyph:
↑↑→↑ⓎⓍ→

Force-Glyph:
↓←Ⓨ↓↑

Stone-Glyph:
↓Ⓑ↑←↓→→

Sound-Glyph:
→→↓Ⓑ↑↑↓

Water-Glyph:
↓Ⓑ↑↓→

Sunlight-Glyph:
←Ⓑ←→→↑↑←

Zu jeder Zeit zwischen den Welten wechseln:
↑↑↓→→←Ⓑ→←↓



Für einige Glyphs mehr pausiert Ihr das Spiel, haltet [L] gedrückt und gebt dann die verschiedenen Cheats für Fire-, Force-, Stone-, Sound-, Water- und Sunlight-Glyph ein...



...welche Ihr nach Eurer Rückkehr ins Spiel dort auch prompt vorfindet



Auch die Schwerter Fire-, Aerial- und Kain-Reaver lassen sich erschummeln

Marvel vs. Capcom

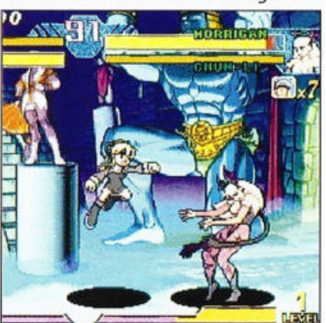
Kämpft als Roll:



Wählt zuerst Zangief in der Charakter-Auswahl. Drückt dann die Tasten ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↑, →, ↑(2x), →(2x)...



...und Roll erscheint rechts von Mega Man



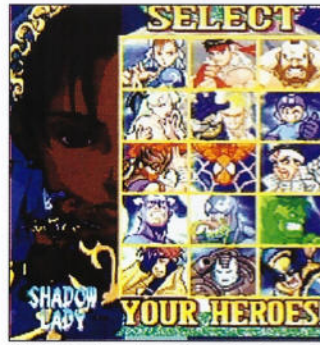
Roll: Die Dame ist zwar ziemlich klein, haut aber trotzdem mächtig rein!

Kämpft als Lilith:



Wählt Zangief in der Charakter-Auswahl. Drückt dann ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↑(2x), ↓(4x), ←(2x), ↑(4x), →, ←, ↓(4x), →(2x), ↑(4x), ←(2x), ↓(4x), →, ↓. Lilith erscheint daraufhin unter War Machine

Kämpft als Shadow Lady:



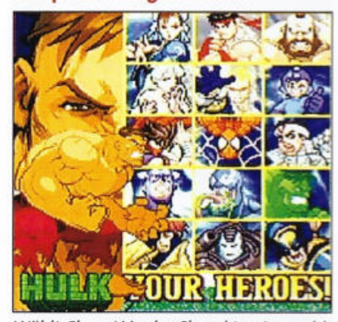
Wählt Morrigan in der Charakter-Auswahl. Drückt dann ↑, →(2x), ↓(4x), ←(2x), ↑(4x), →(2x), ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↑(2x), →(2x), ↑(2x), ←(2x), ↓(5x). Shadow Lady erscheint unter Gambit

Kämpft als Red Venom:



Wählt Chun-Li in der Charakter-Auswahl. Drückt dann →, ↓(4x), ←, ↑(4x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↑(4x), ←(2x), ↑. Red Venom erscheint über Chun-Li

Kämpft als orangener Hulk:



Wählt Chun-Li in der Charakter-Auswahl. Drückt dann →(2x), ↓(2x), ←(2x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↑(4x), ↓(2x), →(2x), ↑(2x), ↓(4x), ↑(4x), ←, ↑. Hulk erscheint über Ryu

Kämpft als Gold War Machine:



Wählt Zangief in der Charakter-Auswahl. Drückt dann ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↓(2x), ←(2x), ↑(4x), →(2x), ←(2x), ↓(4x), →(2x), ↑(2x), ←(2x), ↓(2x), →(2x), ↑(5x). Gold War Machine erscheint über Zangief

MDK 2

Kurt in Unterwäsche

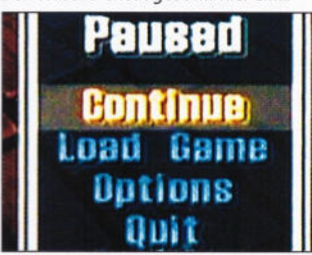
Haltet im Hauptmenü [L]+[R] und drückt anschließend Ⓧ Ⓧ Ⓨ Ⓧ.

Kamera im Kino-Stil

Pausiert das laufende Spiel, haltet [L]+[R] und drückt Ⓑ Ⓐ Ⓑ Ⓐ.



Den Wäsche-Cheat gebt Ihr hier ein...



...die Kamera ändert Ihr in der Pause



Nach beiden Cheats sieht Kurt jetzt so aus: Cinematographisch in Szene gesetzt, macht er dabei eine sehr gute Figur!

Millennium Soldier

Drückt während des Spiels eine der Tastenkombinationen, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Drei zusätzliche Leben:
Ⓐ Ⓑ Ⓧ Ⓨ [L] [R] ↑↓←→

Fünf zusätzliche Continues:
Ⓐ Ⓑ ← Ⓐ Ⓑ → Ⓑ Ⓐ ↓ [R]

Levelauswahl:
↑↓↑↓↑↓←→→ Ⓨ

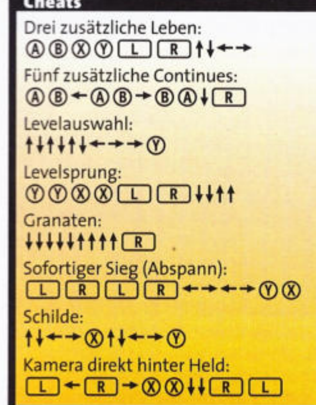
Levelsprung:
Ⓨ Ⓨ Ⓧ Ⓧ [L] [R] ↓↓↑↑

Granaten:
↓↓↓↓↓↑↑↑↑ [R]

Sofortiger Sieg (Abspann):
[L] [R] [L] [R] ←→←→ Ⓨ Ⓧ

Schilde:
↑↓←→ Ⓧ ↑↓←→ Ⓨ

Kamera direkt hinter Held:
[L] ← [R] → Ⓧ Ⓧ ↓↓ [R] [L]



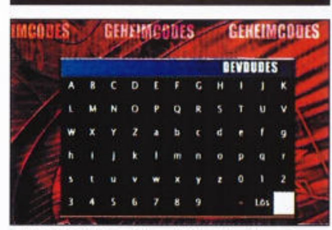

↓↓↓↓↓↑↑↑↑ [R], ↑↓←→ Ⓧ ↑↓←→ Ⓨ und [L] ← [R] → Ⓧ Ⓧ ↓↓ [R] [L]: Mit Granaten, zusätzlichen Schilden und der Kameraposition direkt hinter unserem Terminator seid Ihr direkt im Geschehen

NBA 2K

Gebt die Cheats unter „Codes" im **Optionsmenü** ein, um die entsprechende Mogelfunktion zu aktivieren.

Cheats

Drei Bonus-Teams: **DEVDUDES**	Große Köpfe: **FATHEAD**
Große Spieler: **MONSTER**	Große Füße: **BIGFOOT**
Kleine Spieler: **LITTLEGUY**	Großer Basketball: **BEACHBOYS**
Dicke Spieler: **DOUGHBOY**	Leidende Trainer: **COACHOUCH**
Platt gequetschte Spieler: **SQUISHY**	



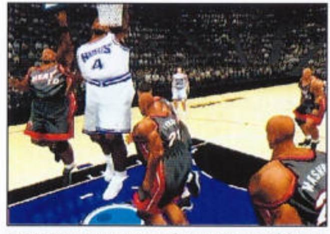
DEVDUDES: *Das Menü für die Cheat-Eingabe wartet unter dem Punkt „Codes"*

Superstars-Feature erhältlich

Die korrekte Eingabe wird bestätigt...



...Ihr könnt jetzt drei neue Teams wählen



DOUGHBOY: *Die Spieler waren wohl aus Versehen auf der Hantelbank, statt das normale Sprungtraining zu absolvieren*



FATHEAD: *Mit den Riesenschädeln wird ein Kopfball-Foul sehr wahrscheinlich*



COACHOUCH: *Der Trainer krümmt sich vor Schmerzen – leidet er aufgrund seiner schlecht spielenden Mannschaft?*

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf



NBA Showtime: NBA on NBC

Bonus-Spieler
Gebt eine der Initialen und PIN-Nummern ein, um den Bonus-Spieler freizuschalten. Ein Geräusch bestätigt dann die richtige Eingabe.

Cheats für Bonus-Spieler

Utah Jazz Maskottchen:
BEAR 1228

Chicago Bulls Maskottchen:
BENNY 0503

Indiana Pacers Maskottchen:
BOOMER 0604

Minnesota Timberwolves Maskottchen:
CRUNCH 0503

Phoenix Suns Maskottchen:
GORILA 0314

Atlanta Hawks Maskottchen:
HAWK 0322

Charlotte Hornets Maskottchen:
HORNET 1105

Toronto Raptors Maskottchen:
RAPTOR 1020

Denver Nuggets Maskottchen:
ROCKY 0201

Seattle Sonics Maskottchen:
SASQUA 7785

New Jersey Nets Maskottchen:
SLY 6765

Houston Rockets Maskottchen:
TURBO 1111

Großes Alien:
BIGGY 0958

Clown:
CRISPY 2084

Weißes Pferd:
HORSE 1966

Kürbiskopf:
JACKO 1031

Nikko the Devil Dog:
NIKKO 6666

Alter Mann:
OLDMAN 2001

Kleines Alien:
SMALLS 0856

Zauberer:
THEWIZ 1136



Mit den Kombinationen **BIGGY 0958** *und* **CRISPY 2084***...*



...bekommt Ihr einen außerirdisch großen Spieler und einen Clown (wer aber denkt, dass Clowns immer nett sind, sollte „ES" von Stephen King lesen!)

Cheat-Modus
Drückt im „Tonight's Matchup"-Bildschirm kurz vor Spielbeginn einen der folgenden Codes, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Eine Schrift bestätigt die richtige Eingabe.

Cheat-Modus

Unbegrenzt Turbo:
Turbo (4x), Werfen, Passen, ↑

Nebel (nur Outdoor-Spielfeld):
Turbo, Werfen (2x), Passen (3x), ↑

Dicker Nebel (nur Outdoor-Spielfeld):
Turbo, Werfen (2x), Passen (3x), ↓

Schnee (nur Outdoor-Spielfeld):
Turbo, Werfen (2x), Passen, ←

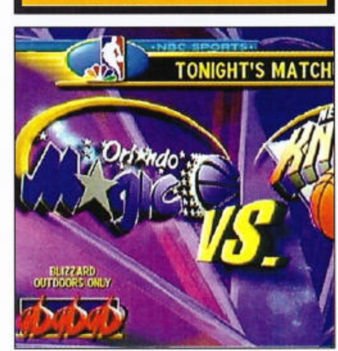
Schneesturm (nur Outdoor):
Turbo, Werfen (3x), Passen, ←

Regen (nur Outdoor-Spielfeld):
Turbo, Werfen (4x), Passen, ←

Keine Wiederholungen:
Turbo (3x), Werfen (3x), Passen, ←

Kein „Goal Tending" mehr:
Turbo (5x), Passen (5x), Werfen (5x), ←

Große Köpfe:
Turbo (2x), →



***Nebel** & **Schneesturm**: Gebt beide Cheats für die Naturkräfte in diesem Bild ein...*



...und bewundert das Ergebnis (allerdings funktionieren diese Cheats nur, wenn Ihr auf einem Outdoor-Court wie dem Straßenplatz spielt)

Bonus-Courts
Haltet die Tasten kurz nach der Spielerauswahl gedrückt. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe.

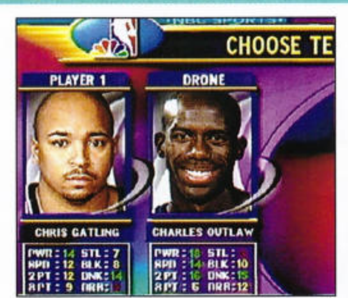
Cheats für Bonus-Courts

Straßenplatz:
← +Turbo

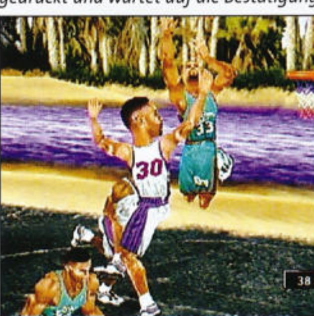
Strandplatz:
→ +Turbo

Midway Court:
↑ +Werfen+Passen

NBC Court:
↓ +Werfen+Passen



Für die Bonus-Courts haltet Ihr die Cheat-Tasten nach der Spielerauswahl gedrückt und wartet auf die Bestätigung

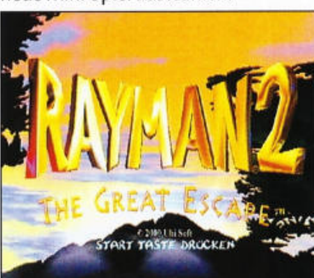


***→+Turbo**: Die Spieler sind auf dem Strandplatz – und haben auch noch Dickschädel (siehe Cheat-Modus)*

Rayman 2

Globox' Scheibe (Multiplayer-Spiel)
Haltet im **Titelbildschirm**, wenn „Press Start" erscheint, L+R und drückt anschließend noch Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓑ.

Im Hauptmenü könnt Ihr nun das neue Mini-Spiel auswählen.



Wenn Ihr hier den Cheat eingebt, so...



...erscheint der neue Punkt „GLOBOX' SCHEIBE" im Hauptmenü



Jetzt können bis zu vier Spieler antreten

Re-Volt

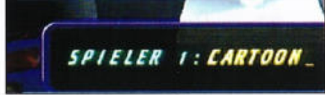
Gebt die Codes als **Fahrernamen** ein.

Cheats

Alle Autos:
CARTOON

Kleine Autos:
MAGGOT

Alle Strecken:
TRACTION



***CARTOON**: Dieser Spielername...*



...schaltet die Autos aller Klassen frei – sogar ein UFO ist dabei (nur für Profis!)



***TRACTION**: Wurden auch noch sämtliche Strecken erschummelt, so könnt Ihr zum Beispiel in der „Toy World 2" auf ganzen 444 Metern die Sau rauslassen*



***MAGGOT**: Dieses englische Wort für Made beschreibt die herumwuselnden Mini-Autos eigentlich ganz gut – allerdings sind die echten Ekelwürmer langsamer!*

Slave Zero

Unbesiegbarkeit einschalten
Drückt während des Spiels die Tastenkombination L+R+Ⓑ auf dem zweiten Controller.



Wenn Ihr so unverwundbar wie Gott durch die Straßen stapft, machen sich Eure Gegner besser aus dem Staub

Zusätzliche Munitionskisten
Drückt während des Spiels die Tastenkombination L+R+Ⓧ auf dem zweiten Controller, um Munitionskisten vor Euch zu platzieren.



Die Munitionskisten erscheinen direkt vor Euch auf dem Boden: Einfach einsammeln!

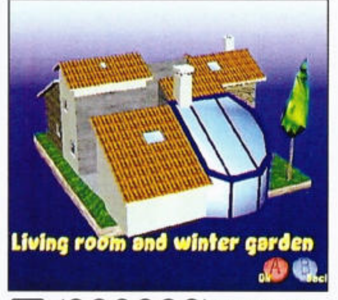
Toy Commander

Pausiert das laufende Spiel und gebt eine der folgenden Kombinationen bei gedrückter [L]-Taste ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Ein Geräusch bestätigt dann die richtige Code-Eingabe.

Cheats
Alle Levels: [L]+(ⒶⓎⓍⒷⓎⓍ)
Verbesserte Waffen: [L]+(ⓍⒶⓎⒷⒶⓍ)
Verbessertes Maschinengewehr: [L]+(ⒷⒶⓎⓍⒶⒷ)
99 Munition: [L]+(ⒶⒷⓍⓎⒷⒶ)
Fahrzeug reparieren: [L]+(ⒶⓍⒷⓎⒶⓎ)



Gebt die Cheats in der Pause ein



[L]+(ⒶⓎⓍⒷⓎⓍ): Nach diesem Code sind alle Levels verfügbar...



...und Ihr habt die Wahl zwischen allen Missionen – sogar den Bosskämpfen!


[L]+(ⓍⒶⓎⒷⒶⓍ): Bei der Eingabe des Zusatzwaffen-Cheats werden diese um eine Stufe verbessert (also zweimal für die beste Bewaffnung eingeben)


[L]+(ⒷⒶⓎⓍⒶⒷ) und dazu noch [L]+(ⒶⒷⓍⓎⒷⒶ): Im Dogfight verhelfen Euch das optimierte Maschinengewehr und die maximale Munition schneller zum Sieg, als den Gegnern lieb ist!

TrickStyle

Gebt alle Codes unter „mogeloptionen" im **Hauptmenü** ein. Bei der richtigen Eingabe erscheint eine Beschreibung des Cheats als Bestätigung.



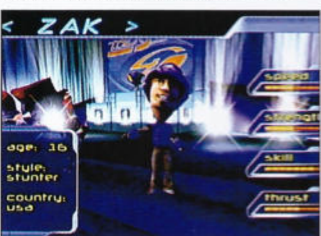
Cheats
Große Köpfe: **INFLATEDEGO**
Alle Levels anwählbar: **CITYBEACONS**
Alle Special-Moves können ausgeführt werden: **TRAVOLTA**
Unbegrenzte Rennzeit: **IWISH**
Immer gewinnen: **TEAROUND**



In „TrickStyle" wurde extra der Menüpunkt „mogeloptionen" eingerichtet...



INFLATEDEGO: ...den Ihr auch eifrig nutzen solltet – zumindest, wenn Ihr...



...Euch von einem Riesenschädel auch eine erweiterte Intelligenz verspricht!

Vigilante 8: Die 2. Herausforderung

Wählt einen Spieler unter „Game Status" im **Optionsmenü** und drückt dann gleichzeitig [L]+[R], um eine Passwort-Eingabe zu erhalten. Gebt dort einen der nachstehenden Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion freizuschalten. Eine Stimme bestätigt die richtige Eingabe.

Cheats
Schneller feuern: **RAPID_FIRE**
Geringe Schwerkraft: **NO_GRAVITY**
Alle Endsequenzen anzeigen: **LONG_MOVIE**
Gleiche Autos bei Multiplayer: **MIXED_CARS**
Super-Raketen: **BLAST_FIRE**
Zeitlupen-Modus: **GO_SLOW_MO**
Schwere Autos: **GO_RAMMING**
Leichte Autos: **HI_CEILING**
Schnellere Autos: **MORE_SPEED**



RAPID_FIRE: Nachdem Ihr unter „Game Status" einen Spieler gewählt habt, ruft Ihr mit [L]+[R] die Passwort-Eingabe auf und gebt den Code ein...


...der Euch zu Dauerfeuer verhilft

Virtua Striker 2: Version 2000.1

MVP-Yukichan-Mannschaft

Wählt den Arcade-Modus, bewegt den Cursor nacheinander auf die folgenden Teams und bestätigt jeweils mit START: Yugoslavia, USA, Korea und Italy.

Die MVP-Yukichan-Mannschaft erscheint oben links über Japan.

Wählt Ihr die neuen Yukichan-Jungs...



...geht es auf dem Spielfeld sehr bunt zu

Royal-MVP-Genki-Mannschaft

Aktiviert das MVP-Yukichan-Team. Bewegt nun den Cursor auf diese Mannschaft, haltet START und drückt Ⓐ. Das Wort „Rainbow" wird gesprochen und bestätigt die richtige Code-Eingabe.



Die verwandelte Yukichan-Mannschaft hat was gegen Erdenluft. Na, hoffentlich halten die Helme auch bei einem Foul!

F.C-Sega-Mannschaft

Wählt den Arcade-Modus. Bewegt den Cursor auf die folgenden Teams und bestätigt jeweils mit START: France, Chile, South Africa, England, Germany und Argentina. Das F.C-Sega-Team erscheint oben in der Mitte über Brazil.

Zombie Revenge

Levelauswahl im „Fighting Mode"

So könnt Ihr im Zusatzspiel „Fighting Mode" die Stage wählen:



Wählt im Hauptmenü den Punkt „Fighting Mode" mit der START-Taste, und haltet diese weiter gedrückt



Sucht Euch anschließend eine Spielart aus und bestätigt sie mit Ⓐ



...um dann wie in einem klassischen Fightspiel aufeinander loszugehen – hier auch mal ohne Munition



Tolle Preise zu gewinnen!

BRAVO SCREENTRIX AKTION!

Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann einfach anrufen (Achtung: nur innerhalb von Deutschland möglich). Die Aktions-Telefonnummer ist: (0190) 499 380 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach. So geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Nummer. Nennt nach der Kurzansage das Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Oder schreibt eine ausreichend frankierte Postkarte mit dem Stichwort an: BRAVO SCREENTRIX, Stichwort:..., Postfach 200 221, 80002 München. Aktionsschluss ist der 31.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Heiße Spiele-Technik und Caps warten auf Euch: Greift zum Telefon oder schickt eine Postkarte – mit etwas Glück könnt Ihr diese Preise einfahren!

1 x Playstation 2

Sie ist schwarz, kann DVDs abspielen und sieht ganz anders aus als ihre Vorgängerin: die deutsche Version der Playstation 2. Ab 24. November steht das 869 Mark teure Gerät bei uns im Laden. Wir verlosen eines dieser begehrten Exemplare. Ruft an unter der Telefonnummer **(0190) 499 380 01** oder schreibt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Playstation 2"**.

Seite 39

1 x Sega Dreamcast

Seite 19

Endlich ist es wahr: Konsolen-Kommunikation über das Internet, Multiplayer-Sessions ohne Splitscreen, hoch aufgelöstes Zocken mit ruckelfreiem Bildaufbau! Wollt Ihr das Vergnügen haben? Dann ruft an unter der Telefonnummer **(0190) 499 380 02** oder schreibt uns unter dem Stichwort **„Dreamcast"** – und einer von Euch packt die Konsole bald aus!

20 x SCREENFUN-Cap

Hier gibt's was auf die Mütze! Wir verlosen 20 brandneue SCREENFUN-Caps – dunkelblau mit Logo – und hinten steht was Witziges drauf. Ruft an unter der Telefonnummer **(0190) 499 380 03** oder schreibt uns. Das Stichwort heißt: **„SCREENFUN"**.

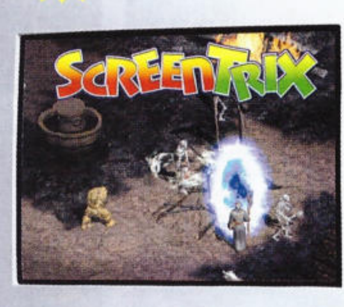
Seite 44

1 x kompletter Spiele-PC mit 56k-Modem

Einer von Euch wird ihn gewinnen – den komplett ausgestatteten Spiele-PC: Pentium III 550 mit 64 MB RAM, Riva-TNT-Karte, 10-GB-Festplatte, 40-fach-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster PCI 128, 56k-Modem und 17-Zoll-Monitor.

Ruft einfach an unter der Telefonnummer: **(0190) 499 380 04.** Oder schreibt eine Postkarte. Das Stichwort: **„Pentium"**.

Seite 58







1 x „Pokémon"-N64 mit Spiel „Pokémon Snap"

Das N64 mal anders: Statt im schlichten Grau gibt's für einen von Euch eine Spezialausgabe in Blau – mit dem gelben Knuddel Pikachu drauf. Dabei liegt das Actionspiel „Pokémon Snap". Ruft an unter der Telefonnummer **(0190) 499 380 05** oder schreibt eine Postkarte. Das Stichwort heißt: **„Nintendo"**.